ΤΕΥΧΟΣ 97 ΜΑΡΤΙΟΣ 1993 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 700

PIXEL Classic

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



SPECIAL REVIEW
STUNT ISLAND
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ & ΤΑΧΥΤΗΤΑ
ΑΠΟ ΤΗΝ WALT DISNEY

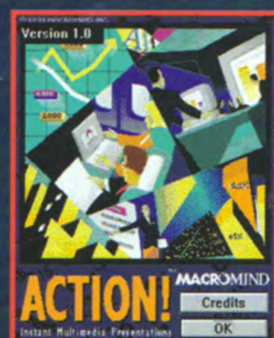


REVIEWS



DRAGON'S LAIR III
ROME '92
LIONHEART
TASK FORCE 1942
RAMPART
TROLLS

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK



ACTION! MULTIMEDIA PC
STACKER 3 PC
SCALA MULTIMEDIA AMIGA
CONVECTOR PRO ATARI

ΘΕΜΑ

COMMODORE 1993
ΝΕΑ ΠΟΛΙΤΙΚΗ, ΝΕΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ
FALCON 030
ΠΕΤΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΓΕΡΑΚΙ

ADVENTURE CLUB

20 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές



16-BIT



1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.
- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.





2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.
- Κύριος επεξεργαστής Z 80΄
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.
- Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.





3. GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.
- 4096 χρώματα
- Τέλειος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
- Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
- Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II

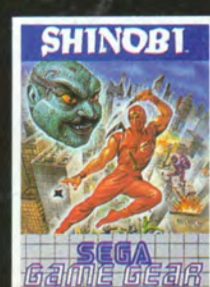




2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

97

ΜΑΡΤΙΟΣ 1993

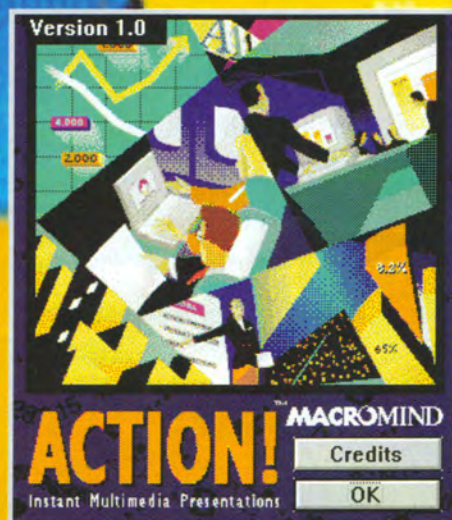
ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Δήμητρα Κουτσιούμπα
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Θόδωρος Κοντοχρήστος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κυπαρίσσης, Γιώργος Κακαλέτρης, Δημήτρης Ζούλιας, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Χρύσα Παντελαίου, Δήμητρα Πορφύρη, Ζωή Φραγκοπανάγου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Λίτσα Νέστορα, Ντίνα Σιλαϊδή
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αλέξανδρος Αθ. Τσανανάς

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μάνος Βενιζέλος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Angela Wagner
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Γεωργία Νιφοροπούλου, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Ελένη Παπαδογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Λ. Κουκιάς
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 6.950 δρχ. - Φοιτητές: 6.000 - Ν.Π.Δ.Δ.: 10.100 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ. Αμερική: 12.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris







Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 8226407-9,
8231651-2
8230822,
8235921, 8839152-4
VOICE: 8229480 (sysop)

Περιεχόμενα



16 FALCON 030
Πετώντας με το γεράκι

122 ACTION
Πρόγραμμα multimedia για PC, κατ' αποκλειστικότητα για τους αναγνώστες μας.

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAMES REVIEWS

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

Το Κυνήγι του ΘΗΣΑΥΡΟΥ



Δεύτερο και τελευταίο μέρος του πιο συναρπαστικού παιχνιδιού αντίληψης του PIXEL. Οι όροι και τα δώρα για τους τυχερούς σάς είναι λίγο πολύ γνωστά, καλό είναι όμως να τα επαναλάβουμε.

Πριν ξεκινήσουμε όμως, προσοχή! Επιστρατεύστε, για άλλη μια φορά, την οξυδερκή αντίληψη και παρατηρητικότητά σας και κερδίστε: 1 στερεοφωνικό συγκρότημα και 3 Walkman, προσφορά της Amstrad Hellas.

Καλή επιτυχία!!!

Αυτήν τη φορά, στο δεξί μέρος της σελίδας, σας περιμένουν τα 6 επόμενα έγχρωμα εικονίδια (αριθμημένα από το 7 έως το 12), που απεικονίζουν μέρη από φωτογραφίες Game Reviews, τα οποία βρίσκονται στο τεύχος Νο 97 που κρατάτε. Εσείς γράψτε μας τον αριθμό της σελίδας, όπου βρίσκεται η φωτογραφία, στην οποία αντιστοιχεί το κάθε εικονίδιο. Στη συνέχεια, συμπληρώστε το απαντητικό δελτίο, μαζί με τις λύσεις του τεύχους Νο 96 (αν δεν το έχετε κάνει κιόλας!), και στείλτε μας τις απαντήσεις σας (ΣΥΝΟΛΙΚΑ και για τα 12 εικονίδια των 2 τευχών) μέχρι και τις 15.4.93 (σφραγίδα ταχυδρομείου) στη διεύθυνση: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη:

ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ PIXEL
"ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ".







Τα δώρα προσφέρει η εταιρία Amstrad Hellas.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι που θα έχουν σφραγίδα ταχυδρομείου με ημερομηνία μέχρι και 15/4/93, στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της εταιρίας Compupress A.E. και της εταιρίας Amstrad Hellas). Ολα τα γράμματα με τις σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, από την οποία θα αναδειχτούν 4 τυχεροί που θα διεκδικήσουν τα δώρα μας. Ο πρώτος νικητής θα κερδίσει το στερεοφωνικό συγκρότημα (Micro 1000) της Amstrad και οι υπόλοιποι από 1 walkman τύπου PS 140. Η κλήρωση θα γίνει στις 20/4/93 στα γραφεία του Pixel, παρουσία του συμβολαιογράφου κ. Μουσογιάννη.

Τα αποτελέσματα της κλήρωσης θα δημοσιευτούν στο τεύχος Μαΐου. Ο νικητής θα πρέπει να παραλάβει το δώρο του από τα γραφεία του Pixel μέχρι και τις 31 Μαΐου 1993. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, θα έχει κληρωθεί ήδη ο πρώτος επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΑΠΑΝΤΗΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ

Το Εικονίδιο 1 βρίσκεται στη σελίδα....................του Pixel No 96
Το Εικονίδιο 2 βρίσκεται στη σελίδα....................του Pixel No 96
Το Εικονίδιο 3 βρίσκεται στη σελίδα ....του Pixel No 96
Το Εικονίδιο 4 βρίσκεται στη σελίδα....................του Pixel No 96
Το Εικονίδιο 5 βρίσκεται στη σελίδα ....του Pixel No 96
Το Εικονίδιο 6 βρίσκεται στη σελίδα....................του Pixel No 96

Το Εικονίδιο 7 βρίσκεται στη σελίδα ....του Pixel No 97
Το Εικονίδιο 8 βρίσκεται στη σελίδα....................του Pixel No 97
Το Εικονίδιο 9 βρίσκεται στη σελίδα....................του Pixel No 97
Το Εικονίδιο 10 βρίσκεται στη σελίδα..................του Pixel No 97
Το Εικονίδιο 11 βρίσκεται στη σελίδα..................του Pixel No 97
Το Εικονίδιο 12 βρίσκεται στη σελίδα ....του Pixel No 97

ΟΝΟΜ/ΜΟ : .... **ΗΛΙΚΙΑ:** ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.. **Τ.Κ.:**.................. **ΤΗΛ.:** ....

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL Classic

5... 4... 3... 2... 1... ΠΑΜΕ!

Μανεσιώτη - φωνάζω εγώ -, κατέβασε, αγόρι μου, το χαρταετό σου, πέρασε η Καθαρά Δευτέρα, είναι καιρός για δουλειά. Αυτά έχουν οι αργίες... τα μυαλά των συντακτών παίρνουν αέρα. Αλλά εδώ που τα λέμε, είχε και κάποιο δίκιο. Πριν από δεκαπέντε μέρες προσγειώθηκε στο γραφείο του ένα "γεράκι", που άκουγε στο όνομα FALCON. Είναι το νέο computer της Atari και, σε αποκλειστικότητα για μία φορά ακόμη, κάνουμε πρώτοι το test. Οταν ήρθε ο καιρός να το επιστρέψουμε, δημιουργήθηκε ένα μεγάλο κενό στο Μανεσιώτη και, για να συνέλθει λίγο, αποφασίσαμε να του κάνουμε δώρο ένα χαρταετό σε σχήμα αετού. Ε, από τότε ανέβηκε στην ταράτσα και δεν λέει να κατέβει!

Αλήθεια, στο καρναβάλι τι ντυθήκατε; Εμείς να δείτε γέλια! Αποφασίσαμε να αλλάξουμε ρόλους. Η DTPίστρια ντύθηκε εκδότης του περιοδικού μας και την έβλεπες όλη τη μέρα να κόβει βόλτες μέσα στο γραφείο της και, με ένα τσιγάρο στο χέρι, να ψάχνει κάποιον για να παίξει kick off. Ο Πατρίκος (αρχισυντάκτης του αδελφού περιοδικού PC Master) ντύθηκε απλός συντάκτης και ο Μανεσιώτης αρχισυντάκτης. Και να βλέπεις τον αρχισυντάκτη να τρέχει το συντάκτη πάνω-κάτω και να φωνάζει: Εφερες τα άρθρα σου; Εκανες τεστ στους υπολογιστές; Εβγαλες τις φωτογραφίες; Μα τι κάνεις όλη μέρα! Εγώ τι ντύθηκα; Μα τι άλλο θα μπορούσα, εκτός από *διευθυντής σύνταξης*. Αλλη μούρη, ρε παιδί μου!!!

Αλλά καιρός να δούμε τι έχουμε ετοιμάσει για σας στο τεύχος που κρατάτε. Οι αποκλειστικότητες δεν σταματάνε στο τεστ του Falcon. Συνεχίζουν και με την παρουσίαση ενός προγράμματος multimedia για PC με όνομα ACTION, από τη γνωστή στους χρήστες Macintosh εταιρία Macromind. Για τους Amigόβιους φίλους μας παρουσιάζουμε το Scala Multimedia, αλλά και το νέο πρόσωπο της Commodore στην ελληνική αγορά. Συνέχεια με πολλά Game Reviews, αλλά και με το καταπληκτικό Special Review "Stunt Island", με το πιο πρωτότυπο σενάριο και ίσως την πιο γρήγορη κίνηση που έχουμε δει σε παιχνίδι.

Σε ένα σημείο θα ήθελα να σταθώ, γιατί πραγματικά, όπως άλλωστε θα δείτε και εσείς, αξίζει τον κόπο: στο Software Flash φιλοξενούμε μια σελίδα με ελληνικά παιχνίδια. Ασφαλώς, θα θυμάστε, κατά καιρούς στο Pixel, μια αγγελία της SPIN SOFTWARE DEVELOPMENT, για άτομα που ξέρουν γλώσσα μηχανής, προγραμματισμό και έχουν όρεξη και κέφι να ασχοληθούν με την κατασκευή ελληνικών προγραμμάτων. Ε, λοιπόν, τα πρώτα αποτελέσματα αυτής της προσπάθειας, σας τα παρουσιάζουμε στο τεύχος που κρατάτε, και ομολογώ πως εμείς τουλάχιστον μείναμε με το στόμα ανοιχτό. Μπράβο στα παιδιά και περιμένουμε τα παιχνίδια για μια παρουσίαση στις σελίδες των Reviews. Συνέχεια με τις μόνιμες στήλες μας, τους έξυπνους διαγωνισμούς και το μοναδικό 20σέλιδο σε ολόκληρο τον ειδικό Τύπο, αφιερωμένο στο χώρο των Adventures. Μια και μιλάμε για Adventures, όσοι είστε μέλη της CompuLink, είστε πολύ τυχεροί (όσοι δεν είστε, καλά θα κάνετε να το ξανασκεφτείτε), γιατί από αυτόν το μήνα ο Τσουρινάκης θα βρίσκεται on-line μαζί σας και μπορείτε να του στέλνετε mail στο όνομα "pitsiris". Οχι, δεν το ξέχασα, η ώρα του αρχισυντάκτη συνεχίζεται. Αυτόν το μήνα σπόνσορας είναι το γνωστό κατάστημα στρατηγικής και φαντασίας "ΚΑΙΣΣΑ" (Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους, Αθήνα, τηλ.: 3606488) και προσφέρει σε πέντε τυχερούς από ένα κουτάκι με φιγούρες/μινιατούρες (δράκοι, orcs, μάγους και άλλους ήρωες της εποχής), για να τις χρησιμοποιήσουν σε RPG games ή απλώς να τις βάψουν.

Η ΩΡΑ ΤΟΥ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ

Οι τυχεροί Μονογιός Θεόδωρος, Αθανασίου Νίκος, Παναγιώτης Μεϊντάνης, Ηλίας Αθανασόπουλος και Δημήτρης Κωστούλας να επικοινωνήσουν μαζί μας για τα δώρα τους.

Console NEWS

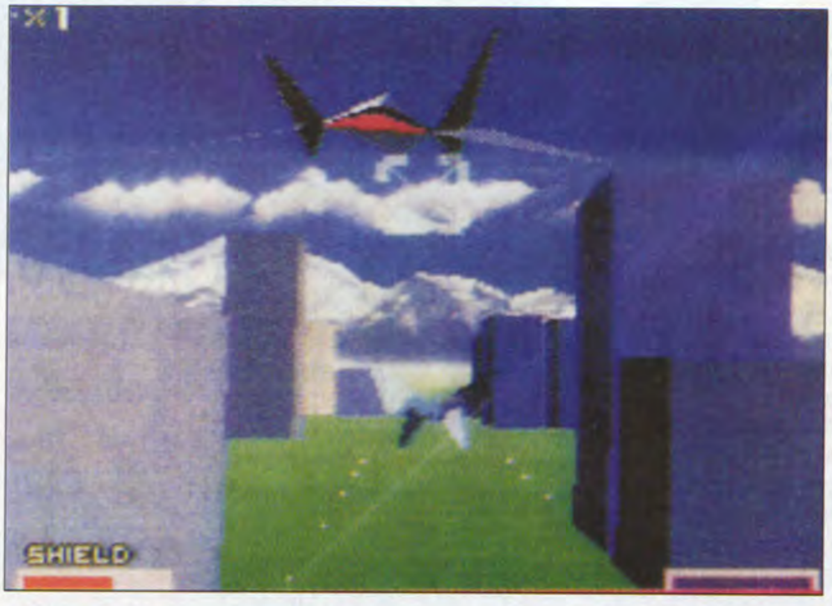
ΤΟ ΠΡΩΤΟ FX ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ NINTENDO

Η Nintendo, επιτέλους, έριξε στην αγορά το πρώτο από μία σειρά παιχνιδιών που εκμεταλλεύονται το νέο custom chip με όνομα Super FX που έχουν όλες οι SNES. Αυτό το cartridge είναι ένα παιχνίδι τύπου Afterburner, όπου πιλοτάρετε ένα υπερηχητικό καταδιωκτικό, σε διάφορες αποστολές.

Σε μερικές απ' αυτές τις αποστολές πετάτε ανάμεσα από τους τεράστιους ουρανοξύστες της Νέας Υόρκης.

Σε άλλες πετάτε πάνω από ωκεανούς, ενώ σε κάποιες άλλες πετάτε ανάμεσα σε αστεροειδείς, αποφεύγοντας μετεωρίτες. Η διαφορά όμως του Star Fox από τα άλλα shoot 'em ups τέτοιου τύπου είναι η τρισδιάστατη απεικόνιση με την αίσθηση του βάθους να δίνεται από "γεμιστά" πολύγωνα. Παιχνίδια τέτοιου τύπου δεν μας είναι άγνωστα, αλλά τα πιο πολλά υπέφεραν από αργό scrolling, άσχημο χειρισμό και άσχημα γραφικά.

Αυτό οφειλόταν στο ότι χρειάζεται ένα τεράστιο ποσοστό μαθηματικών υπολογισμών για τη δημιουργία 3D. Τώρα με το Super FX chip, φυσικά, όλα αλλάζουν!



DOLBY ΗΧΟΣ ΣΕ CARTRIDGE

Το καινούριο παιχνίδι της Jaleco, με όνομα King Arthur's World, θα ικανοποιήσει και τους απαιτητικότερους gamers, μόλις βγει στα μέσα του έτους. Αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει από τα άλλα παιχνίδια του SNES είναι ότι ο ήχος του, είναι γραμμένος στο cartridge χρησιμοποιώντας την Dolby Surround διαδικασία.

Για να ακούσετε όμως αυτόν τον ήχο πρέπει να έχετε έναν εξωτερικό ενισχυτή συν δύο ηχεία ΠΡΟΣΘΕΤΑ στο στερεοφωνικό σας συγκρότημα!

Παρ' όλα αυτά οι κύριοι που δεν έχουν το προαναφερθέν ...hardware, μπορούν να απολαύσουν αυτόν τον καταπληκτικό ήχο.

Και αυτό γιατί τα 2 έξτρα κανάλια του Surround ήχου δεν αντικαθιστούν την ήδη υπάρχουσα μουσική.

Και άλλο ένα ευχάριστο: η τιμή του cartridge δεν θα έχει διαφορά από τα συμβατικά cartridges.



ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΝΕΚΡΗ Η MASTER SYSTEM?

Η Sega μάλλον σκοτώνει τη Master System κι αυτό γιατί τα software houses σχεδόν αποκλειστικά πια κατασκευάζουν τα παιχνίδια τους για τη "μεγάλη" Megadrive.

Το καλύτερο για το οποίο ελπίζουν οι ιδιοκτήτες Master System είναι χαμηλότερης ποιότητας εκδόσεις των παιχνιδιών για Megadrive. Ούτως ή άλλως η Master System στην Αμερική δεν πουλούσε αρκετά καλά ...τα αμερικανάκια κλείνουν, βλέπετε, στον Mario... Η Sega, πάντως, λέει ότι δεν υπάρχει σχέδιο ριξίματος της Master System I ή II, αλλά λένε ότι δεν είναι σίγουροι γι' αυτό ...εξαρτάται πώς θα τα πάει στις πωλήσεις το Mega CD.

Η Sega μπορεί να λέει έτσι, όμως η σκληρή πραγματικότητα είναι ότι τα γιαπωνέζικα Software houses μειώνουν τα παιχνίδια για τη Master System.

Πώς λοιπόν θα ζήσει ένα μηχάνημα με συνεχώς μειωνόμενη υποστήριξη; Από την άλλη θα ήταν τρομερό λάθος η Sega να γυρίσει την πλάτη της στους Ευρωπαίους χρήστες.

Γιατί ναι μεν στην Αμερική δεν πουλάει αλλά στην Ευρώπη έχει πουλήσει 3.850.000 κομμάτια!

Console NEWS

SONIC II

Τελικά όπως ήταν αναμενόμενο, το Sonic II με ήρωα αυτόν τον εκπληκτικό σκαντζόχοιρο έσπασε όλα τα records πωλήσεων. Την ΠΡΩΤΗ εβδομάδα της εμφάνισής του πουλήθηκαν 750.000 κομμάτια. Αυτό σημαίνει ...27 εκατομμύρια λίρες!!! Υπάρχουν παραγγελίες για 750.000 cartridges ακόμα, τα οποία προορίζονται για το υπόλοιπο της Ευρώπης. Εκτός Αγγλίας δηλαδή. Αυτό όμως επηρέασε τις πωλήσεις του Street Fighter II, το οποίο συγκριτικά με το Sonic πάτωσε. Ε! Μα δεν έπρεπε να έχουν την ίδια ημερομηνία εμφάνισης στην αγορά! Και δεν είναι μόνο αυτά... Θυμάστε το Sonic' s Tonic; Εκείνο το αναψυκτικό με την εικόνα του Sonic στο κουτί; Ε! Τώρα βγαίνει και Sonic' s Comic. Θα είναι οκτασέλιδο και εβδομαδιαίο και σίγουρα θα πουλήσει. Ο εχθρός φυσικά θα είναι ο κακός Dr Robotnik.



WING COMMANDER ΓΙΑ SNES!!!

Σωστά διαβάσατε την επικεφαλίδα!!! Το αγαπημένο παιχνίδι όλων των ευτυχισμένων κατόχων PC, αλλά και Amiga τώρα, είναι κοντά σας ...στη SNES σας! Και έχει διατηρήσει τα χαρακτηριστικά του. Τα υπενθυμίζω πάντως: φανταστικές τρισδιάστατες full screen οθόνες, 33 soundtracks (stereo) και από ό,τι λέει η Mindscape έχει ποιότητα CD. Εχει περισσότερες αποστολές αυξανόμενης δυσκολίας (πάνω από 40) με φανταστικά γραφικά, ταχύτητα και στερεοφωνικό ήχο. Και όλα αυτά στο SNES σας! Σκοτώστε και λίγους Kilrathi για μένα...



ΝΕΑ ...ΑΝΟΙΞΙΑΤΙΚΗ MEGADRIVE

Στο προηγούμενο Pixel είχαμε αναφέρει κάτι για μία νέα, ξανασχεδιασμένη Megadrive. Τελικά θα κυκλοφορήσει το Μάρτιο και κατά τη Sega η νέα κονσόλα θα είναι μικρότερη, ομορφότερη και πιο ...σεξουαλική. Οι διαφορές είναι καλλωπιστικές.

Οι γωνίες εξομαλύνθηκαν, και το port για το Mega CD είναι αλλού. Αυτήν τη φορά το Mega CD θα μπαίνει δίπλα στη Sega.

Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα: αν αγοράσετε το ιαπωνικό Mega CD και πάτε να το συνδέσετε σε μία ευρωπαϊκή Megadrive II θα έχετε πρόβλημα ...ασυμβατότητας.

Υπάρχουν 3 εκδόσεις ...η ευρωπαϊκή, η αμερικανική και η ιαπωνική. Αρα θα πρέπει να υπάρξουν και 3 εκδόσεις Mega CD.

Η ιαπωνική και η αμερικανική έκδοση είναι ίδιες από θέμα hardware αλλά καμιά φορά υπάρχει ασυμβατότητα ...

Τέλος πάντων οι τιμές θα ανέβουν, με το Mega CD να πωλείται 200 λίρες και η παλιά Mega drive 20 λίρες ακριβότερα.

Επίσης η Master System θα ακριβύνει γιατί το Sonic I θα είναι built in στο hardware της κονσόλας.

Η τιμή της Master System με τα built in παιχνίδια (Sonic ή Alex Kidd) θα κοστίζουν 80 λίρες.

JOYSTICKS ...INCLUDED!

Φυσικά πιστεύω ότι όλοι σας θα έχετε ήδη παίξει το Street Fighter II σε κανένα ουφάδικο ή ακόμα και στη Megadrive (αν το φέρατε από το εξωτερικό). Ο χειρισμός του εξαιτίας των πάρα πολλών κινήσεων είναι πολύ δύσκολος και στα home γίνεται με joystick και keyboard ταυτόχρονα. Τι θα γίνει όμως με τη Megadrive; Πώς θα βολευτούμε με το Joypad; Ετσι η Sega ανακοίνωσε ότι μαζί με το παιχνίδι θα προσφέρεται ένα νέο joystick με 6 πλήκτρα. Και αφού η Megadrive μπορεί να δεχτεί μέχρι 10 πατήματα ταυτόχρονα, δεν υπάρχει κανένα απολύτως πρόβλημα. Η ημερομηνία άφιξης του παιχνιδιού στην Ελλάδα υπολογίζεται γύρω στα τέλη Απριλίου.

ΕΝΑ ΔΥΝΑΜΙΚΟ ΤΡΙΟ ΚΑΘ' ΟΔΟΝ

Η αμερικανική εταιρία κατασκευής περιφερειακών, Great Valley Products, έριξε στην αγορά τρία νέα προϊόντα για την Amiga. Μέσα σ' αυτά υπάρχει και ένας εσωτερικός σκληρός δίσκος και ένας επιταχυντής. Ο σκληρός μπαίνει στην IDE υποδοχή των 600 και 1.200 και έχει ικανότητα αποθήκευσης 85 MB, αλλά κοστίζει βέβαια 400 λίρες. Το δεύτερο περιφερειακό είναι ένας επιταχυντής που φέρει τον 68030EC, ο οποίος τρέχει στα 40 MHz. Και αυτή η κάρτα κοστίζει 400 λίρες. Μπορεί να δεχτεί μέχρι 32 MB μνήμης και έχει και υποδοχή για μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Το τρίτο περιφερειακό είναι ένα SCSI interface με θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή και μέχρι 8 MB έξτρα μνήμη. Εχει 32 bit fast Ram και 4 MB από τη "μάνα" του. Φυσικά, κοστίζει και αυτό... 400 λίρες! Η GVP λέει ότι για πρώτη φορά οι χρήστες θα μπορούν να έχουν 32 bit true color υπολογιστή στο σπίτι με ικανότητες workstation και τιμή που μπορεί ο καθένας να πληρώσει... Και η απάντησή μας: ο καθένας;;;



Η EPSON ΒΕΛΤΙΩΝΕΙ ΤΟ SCANNING ΤΗΣ

Ο νέος scanner της Epson ονομάζεται GT6500 και φυσικά είναι ο διάδοχος του πολύ καλού GT6000. Χρησιμοποιώντας drivers από το ASDG, οι εικόνες μπορούν να σκαναριστούν σε οποιαδήποτε Amiga, ώστε να χρησιμοποιηθούν σε DTP (Desktop Publishing) ή σε εφαρμογές Desktop Video.

Εχει color output ανάλυση 1.200 dots ανά ίντσα και μπορεί να χειριστεί γραμμική τέχνη και εικόνες σε 256 αποχρώσεις του γκρι για CAD. O scanner κοστίζει 938 λίρες και έχει και σαν optional ένα sheet feeder για οπτική αναγνώριση χαρακτήρων. Επίσης έχει και έναν adaptor για να σκανάρει διάφανα υλικά και υλικά που αντανακλούν.



ΦΗΜΕΣ!!!

Μάλιστα, αγαπητοί αναγνώστες, φήμες. Η πληροφόρηση αποτελείται από τα γεγονότα αλλά και από... φήμες. Ισως αυτές σας κάνουν να σκεφτείτε λίγο τις μελλοντικές σας αγορές. Ο Lew Eggebrecht της Commodore λοιπόν άφησε να "γλιστρήσουν" κάποιες φήμες για το σχεδιασμό νέων chipsets.

Φήμες λοιπόν λένε για έναν 68030 αλλά και για ένα "φτηνό" 68EC030 για την Amiga 4000, ο οποίος λέγεται ότι θα εμφανιστεί μαζί με την 4000 tower νωρίς το 1994. Αυτό είναι ό,τι πρέπει για όσους δεν ικανοποιούνται από τη δύναμη της 1200 και οι οποίοι θέλουν τη δύναμη της 4000, αλλά απλούστατα δεν μπορούν να την αγοράσουν. Αλλες ενδιαφέρουσες φήμες λένε για έναν PCMCIA 386sx emulator για την 600 και 1200.

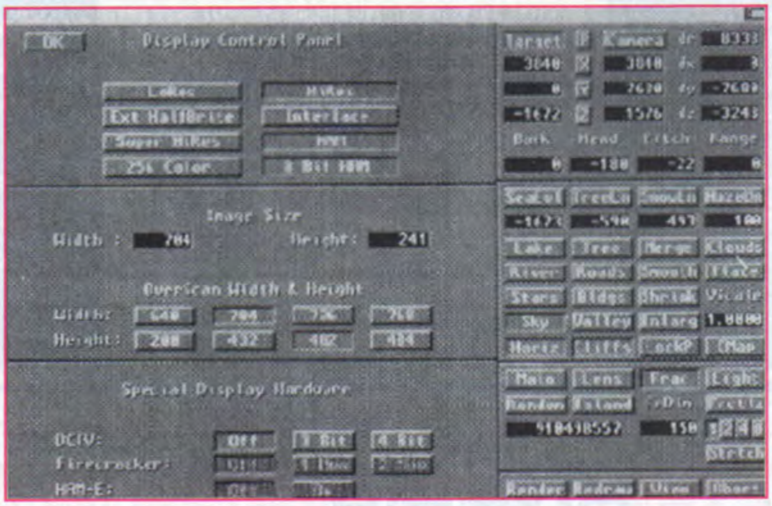
Αυτοί οι emulators "φημολογείται" ότι θα υποστηρίζουν το προσεχές Kodac CD format.

COMPUTER NEWS

ΤΟ VISTA PRO ΘΑ ΕΧΕΙ ΠΙΟ ΠΟΛΥΧΡΩΜΕΣ... ΑΝΑΤΟΛΕΣ!

Θα θυμάστε σε προηγούμενο Pixel την παρουσίαση του Vista Pro από τη στήλη "Χωρίς Joystick". Ε, λοιπόν, βγήκε μια νέα έκδοσή του με πολλά επιπλέον χαρακτηριστικά και περισσότερες ευκολίες. Μερικά από τα καινούρια "κολπάκια" είναι τα εξής: κατ' αρχάς, θα μπορείτε να κάνετε rendering στα νέα modes των Amiga 1200, 4000. Επίσης, προστέθηκε υποστήριξη για το mode των 1.280 pixel wide hi-res mode. Η βελτίωση στην ποιότητα της εικόνας είναι αρκετά εμφανής και οι εικόνες σε HAM8 είναι τόσο καλές όσο ένα 24-bit output. Παρ' όλα αυτά, όλα τα παλιά modes υποστηρίζονται ακόμη.

Το tree-generation (δημιουργία δέντρων) έχει βελτιωθεί σημαντικά και τώρα μπορείτε να δημιουργήσετε πεύκα, βελανιδιές, φοίνικες αλλά και κάκτους στο landscape, ενώ το νέο control panel σας επιτρέπει να τοποθετήσετε απλά κτίρια και δρόμους στο landscape σας, ακόμα και γρασίδι - κάτι το νέο. Η αίσθηση του ύψους είναι πολύ βελτιωμένη και μπορείτε να έχετε καταπληκτική λεπτομέρεια, ακόμα και όταν τοποθετείτε την camera πολύ κοντά στο έδαφος. Η δημιουργία σύννεφων στο Vista Pro 3.0 είναι αισθητά βελτιωμένη, έτσι ώστε να μπορείτε να δημιουργήσετε σύννεφα τυχαία, ρυθμίζοντας εσείς την πυκνότητα και το πάχος τους.



Το rendering είναι αρκετά πιο γρήγορο, διότι πολλές ρουτίνες κωδικοποιήθηκαν ξανά σε assembly.

Ακόμα και με αυτές τις προσθήκες, η τιμή του δεν ανέβηκε και συνεχίζει να κοστίζει 100 δολάρια. Αν τα fractal landscapes είναι το hobby σας, τότε αξίζει να το αγοράσετε.

ΕΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ!!!

Η πασίγνωστη σε όλους Cheetah έριξε στην αγορά το Argostick, το νεότερο μέλος της οικογένειας των FuturiSticks, το οποίο σχεδιάστηκε έτσι, ώστε να μοιάζει με μηχάνημα, το οποίο θα περιμένατε να δείτε σε κάποιο έργο επιστημονικής φαντασίας, σε πλανήτες έτη φωτός μακριά. Παρ' όλα αυτά, το περίεργο αυτό joystick διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά των χειριστηρίων όπως auto fire και πάρα πολλά fire buttons. Ο εκπρόσωπος της κατασκευάστριας εταιρίας είπε ότι το joystick αυτό σχεδιάστηκε έτσι, ώστε να ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό παίκτη. Η προσοχή της Cheetah δόθηκε στη λεπτομέρεια και πιστεύει ότι αυτό θα ικανοποιήσει τους χρήστες. Το joystick αυτό θα κοστίζει στην Αγγλία 12 και 14 (με microswitches) λίρες, ανάλογα με ποια έκδοση προτιμάτε.

ΓΥΜΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Χαμός στην Αγγλία. Η τελευταία μόδα εκεί είναι τα γυμνά περιφερειακά. Μάλιστα οι... οργανώσεις περί αιδούς και τα λοιπά έχουν εκφράσει ήδη παράπονα στους αρμοδίους. Αλλά, παρ' όλα αυτά, κάτι τρωκτικά (ποντίκια) έχουν αρχίσει ήδη να περιφέρονται γυμνά στους δρόμους! Οχι, απλά κοιτάξτε τη φωτογραφία. Ενα ξεδιάντροπο ποντίκι μας κοιτάει περιφρονητικά... Επίσης πρόκειται να κατασκευαστούν διάφανοι εκτυπωτές, monitors και ό,τι άλλο έχετε συνηθίσει να βλέπετε σε ανοικτό μπεζ! Και εκεί που νομίζαμε ότι αυτό θα σταματούσε στα διάφανα τηλέφωνα!!! Παρ' όλα αυτά, το mouse που βλέπετε είναι Amiga/St compatible και μάλιστα φημολογείται ότι έχει ανάλυση 200 DRI. Αντε, σε λίγο θα δούμε και διαφανείς... δισκέτες και CD-ROM!



COMMODORE SHOW

Μερικά νέα, λοιπόν, από το Commodore Show του εξωτερικού. Ετσι, για να μαθαίνετε και ό,τι συμβαίνει και στις εκτός Ελλάδος εκθέσεις. Αρχίζουμε λοιπόν με την Gold Disk, που παρουσίασε το νέο Professional Page 4.0, το οποίο σχεδόν έχει τελειώσει. Μαζί με την υποστήριξη οθονών 256 χρωμάτων, στις νέες AGA Amiga, αυτό το upgrade date προσθέτει τα εξής: έναν font previewer, ένα visual letter-pair kerning, ένα πρόγραμμα ζωγραφικής (οι δημιουργοί των Dpaint και του Brilliance δεν χρειάζεται να νιώθουν να απειλούνται), έναν ταξινομητή σελίδων και διάφορα άλλα εξωτικά utilities!

Η Innovatronics, με τη σειρά της, έδειξε το νέο Directory Opus v4.0, ένα καταπληκτικό upgrade του πολύ καλού directory manager. Η αγορά του προγράμματος βέβαια είναι λίγο τσουχτερή, καθώς φτάνει τα 100 δολάρια. Αν όμως έχετε το προηγούμενο Directory Opus, μπορείτε να κάνετε upgrade με 40 δολάρια. Το νέο Directory Opus υποστηρίζει και αυτό AGA screen modes και όταν τρέχετε το πρόγραμμα και όταν χρησιμοποιείτε οθόνες σε αυτό το mode. Επίσης, υποστηρίζει Noisetracker, Soundtracker, Protracker, MED (με midi!), Octalyzer, 8SVX και RAW sound αρχεία. Και όχι μόνο αυτά. Υποστηρίζει επίσης Anim και AnimBrush playback σε AGA modes. Αν έχετε παλιά έκδοση του προγράμματος, μπορείτε να κάνετε upgrade, αλλά σε σχετικά τσουχτερή τιμή.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΑΠΟ ΤΗ SILICA SYSTEMS

Τεχνικές συμβουλές μπορείτε να έχετε 24 ώρες το 24ωρο από τη Silica Systems Database. Δεν πληρώνετε τίποτα (εκτός από το λογαριασμό τηλεφώνου).

Τι χρειάζεστε; Ενα modem ακόμα και 300 bauds, το τηλέφωνο της βάσης (081-3095255) και φυσικά να έχετε στείλει το registration card που βρίσκεται σε κάθε πακέτο με προϊόντα της Silica Systems. Τα πρωτόκολλα είναι 8N1.

COMPUTER NEWS

Η AMIGA ΒΓΑΙΝΕΙ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ...

Το πρώτο πανευρωπαϊκό show αφιερωμένο αποκλειστικά στην Amiga είναι γεγονός. Εκπέμπεται κάθε Τρίτη από το δορυφορικό σταθμό Euronet. Το όνομα της εκπομπής είναι Mousetrap και, για να τη δείτε, θα πρέπει φυσικά να έχετε δορυφορική κεραία. Το πρώτο πρόγραμμα έκανε ένα τεστ στην Α4000 και μάλιστα ήταν live. Το πρόγραμμα αυτό είναι προορισμένο να εκπέμπεται για 3 μήνες. Το πλεονέκτημα φυσικά είναι ότι τα νέα της Commodore θα μαθεύονται ταυτόχρονα σε όλη την Ευρώπη. Το show αυτό μεταδίδεται, όπως είπαμε, κάθε Τρίτη στις 9:30 π.μ. (ώρα Αγγλίας).

ΝΕΑ... ΜΑΖΕΜΕΝΑ!!!

Δύο νέα... όλα σε μία παράγραφο! Λοιπόν ...δύο (2) σε... ένα (1)!

1. Το πασίγνωστο σε όλους μας αγγλικό κανάλι SKY ONE μέχρι πριν κάτι μήνες μας συντρόφευε δείχνοντάς μας τις καταπληκτικές εκπομπές του εξωτερικού. Τώρα αυτό είναι προνόμιο μόνο των ευτυχισμένων κατόχων δορυφορικής κεραίας. Τέλος πάντων, τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το Sky δείχνει μία εκπομπή που ασχολείται με τα games για κονσόλες και υπολογιστές. Το όνομα της εκπομπής είναι Game Zone!

2. Η Motorola ανακοίνωσε τη δημιουργία του 68060. Λέει ότι ο επεξεργαστής θα είναι έτοιμος στα τέλη του 1993 και ότι θα μπορεί να έχει ταχύτητα 100 εκατομμυρίων εντολών ανά δευτερόλεπτο.

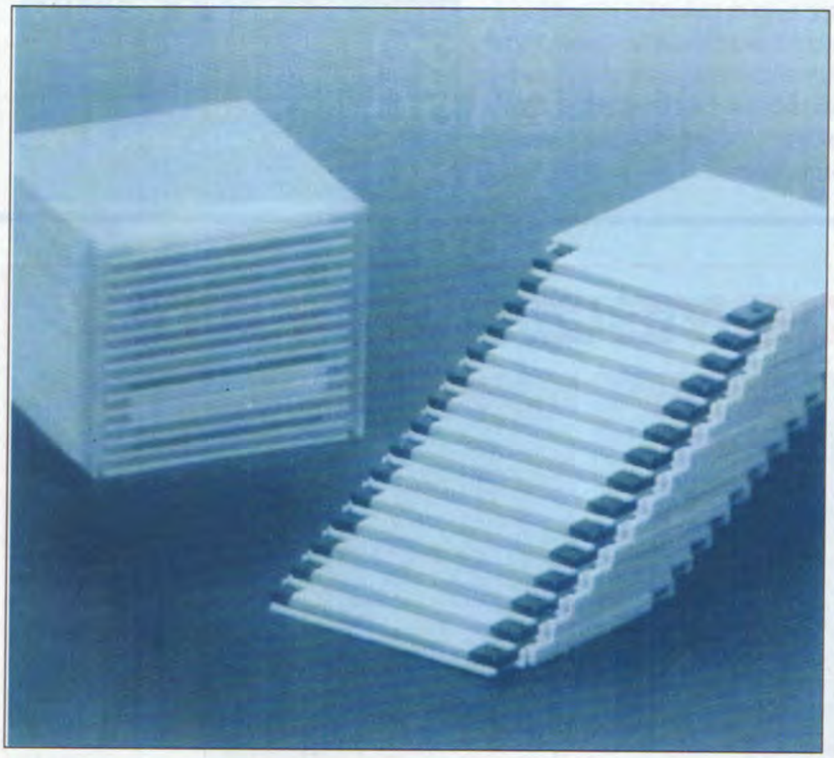
ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΙΜΩΝ (ΠΑΛΙ)

Εξαιτίας των μεταβολών στην αξία της λίρας, η Commodore αποφάσισε να αυξήσει πάλι κατά 30 λίρες όλα τα πακέτα Amiga. Ετσι, η Α600 θα πωλείται σε τιμή μεγαλύτερη των 300 λιρών, ενώ η τιμή της 1.200 θα ανέβει πάνω από τις 400 λίρες. Γενικά, η Commodore λέει ότι οι αυξήσεις δεν θα υπερβούν το 10%. Αυτό οφείλεται στη σχετική αξία λίρας - δολαρίου. Το πακέτο Wild, Weird & Wicked θα κοστίζει 380 λίρες, ενώ το Α600 Epic θα κοστίζει 370 λίρες. Η Commodore πάντως υποσχέθηκε να μειώσει τις τιμές, μόλις η λίρα ανακάμψει.

COMPUTER NEWS

ΚΥΒΟΙ ΓΕΜΑΤΟΙ ΑΠΟ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

Δύο φτηνές δισκετοθήκες είναι τώρα διαθέσιμες στο εξωτερικό και σε λίγο και σε εμάς από την Action Computer Supplies. Το Officedata Micro 15 είναι ένας κύβος, ο οποίος μπορεί να κρατήσει μέχρι 15 δισκέτες. Μπορεί όμως να γίνει... upgrade σε μορφή σκάλας και να επιτρέπει την επιλογή δισκετών ευκολότερα. Ενα πακέτο από 6 τέτοιους κύβους κοστίζει 20 λίρες. Το πιο συμβατικό μοντέλο είναι το Officedata Datafile 10, το οποίο χωράει 10 δισκέτες. Κοστίζει 23 λίρες το ένα πακέτο των 8 κουτιών. Και κάτι άλλο: η Sony ανακοίνωσε ένα νέο τύπο δισκέτας 3 1/2. Αυτή η δισκέτα, λέει η Sony, θα μειώνει την κατανάλωση του drive γύρω στο 20%, πράγμα φυσικά που είναι ό,τι πρέπει για τους χρήστες των laptops.



ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΟΣ 68882

Η Microrobotics MBX 1200 είναι μία κάρτα επέκτασης για τις 1.200, η οποία δίνει στους ευτυχείς κατόχους της 1.200 μέχρι 8 MB fast Ram και έναν 68882 μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Λέγεται ότι είναι 20% γρηγορότερος από τον παλιό 68882 και σίγουρα οι χρήστες προγραμμάτων CAD θα τον χρειαστούν. Τιμή: περίπου 190 λίρες (χωρίς τη μνήμη όμως...).



ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ACCOLADE

Το τελευταίο παιχνίδι που είχαμε δει από την Accolade ήταν το πολύ καλό Universal Soldier. Το θέμα είναι ότι η Accolade ξεκαθάρισε τις διαφωνίες της με τη Sega Europe και είναι ελεύθερη να ρίξει το νέο παιχνίδι της στην ευρωπαϊκή αγορά, που ακούει στο όνομα Bubsy. Ο Bubsy είναι ένα μείγμα λαγού και γάτας. Συνδυάζει ευτυχώς και τα πλεονεκτήματα και των δύο ζώων. Το σενάριο λέει ότι η Γη έχει καταληφθεί από κάτι εξωγήινους με όνομα Woolies. Περιέχει 16 πίστες μήκους 30 οθονών και ύψους 10 οθονών. Φυσικά περισσότερες λεπτομέρειες γι' αυτό το πολύ καλό arcade σε review σε προσεχές τεύχος.

ΑΞΙΖΕ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ

Επιτέλους, η Soft-Logic αρχίζει να εξάγει το Art Expression, το πρόγραμμα σχεδιασμού που υποστηρίζει EPS, ProDraw και DR2D formats. Το πρόγραμμα αυτό βρίσκεται υπό εξέλιξη τα τελευταία τρία χρόνια και υπόσχεται να φέρει περισσότερη ευελιξία στους Amiga καλλιτέχνες.

Η εταιρία επίσης ανακοίνωσε το TypeSmith, έναν outline font editor που υποστηρίζει PostScript Type 1, Soft-Logic DMF και Compugraphic Intellifonts.

Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιείτε ένα font σε ένα πρόγραμμα και μετά να πρέπει να βγαίνετε έξω και να αγοράζετε το ίδιο font αλλά σε άλλο format.

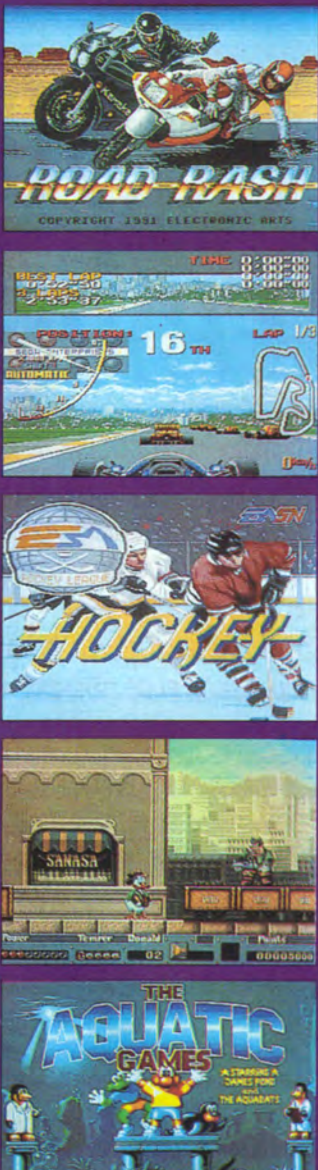
Το TypeSmith αναλαμβάνει να κάνει τις μετατροπές για εσάς, ενώ σας αφήνει επίσης ακόμα και να φορτώσετε bitmapped fonts και να κάνετε tracing από πάνω τους. Το TypeSmith θα κοστίζει περίπου 200 δολάρια.

MEGA^{PC} AMSTRAD =
SEGA – Amstrad® !

Δύο σπουδαία μηχανήματα μαζί !

• Sega mega drive
για ατελείωτη διασκέδαση !

• PC 386SX Amstrad
για Business



Ναι, τώρα για πρώτη φορά και
***ΜΟΝΟΝ** η* **Amstrad**
καλύπτει όλες τις σύγχρονες ανάγκες:
ΙΣΧΥΡΟΣ** τελευταίας τεχνολογίας **PC -386SX
για τον επιχειρηματία με ενσωματωμένο το
MEGA DRIVE** της **SEGA
για ατέλειωτες ώρες διασκέδασης,στα παιδιά
από 6 έως 106 ετών !





SEGA
MEGA DRIVE

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- 386 SX • MS DOS 5.0
- 1 έως 16 MB RAM
- 40 MB σκληρός δίσκος
- Εγχρωμη stereo VGA οθόνη 1024 x 768
- Μουσική κάρτα AD-LIB συμβατή
- Mouse , joystick και games paddle!

Κατασκευάζεται και διατίθεται από την Amstrad PLC με την άδεια της SEGA Enterprises L.T.D.

AMSTRADHELLAS

ΑΘΗΝΑ: Πολυτεχνείου 12, Αθήνα 104 33 - 5230742-3-4 • FAX: 5228054
ΑΘΗΝΑ: MICROPOLIS: Στουρνάρη 49 ΤΗΛ.: 3641.911, 3641.188
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: MICROPOLIS: Μπουμπουλίνας 34, ΤΗΛ.: 4297.176
ΚΗΦΙΣΙΑ: MICROPOLIS: Παπαδιαμάντη 10, ΤΗΛ.: 8085.858
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ Σ.ΠΒ.Ε.: Τσιμισκή 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 251184-5-6-7

Πριν από περίπου οκτώ χρόνια, η Atari έφερε την επανάσταση στο χώρο των home υπολογιστών με την παρουσίαση του ST. O Sixteen Thirty two, ή αλλιώς Jacintosh, δεν κατάφερε να εκτοπίσει, όπως ήταν το όνειρο της Atari, το Macintosh, αλλά κατέκτησε τις καρδιές εκατομμυρίων users σε όλο τον κόσμο. Γρήγορος, φιλικός και εύκολα προγραμματιζόμενος, αγαπήθηκε και υποστηρίχτηκε με μια - ανησυχητική, θα λέγαμε - δόση φανατισμού. Ακόμη και σήμερα υπάρχει η αντίληψη ότι "ο κάτοχος ενός Atari ST είναι ξεχωριστό άτομο". (Τάδε έφη Τσουρινάκης, μείζων λάτρης του "περιθωρίου".)

Το πέρασμα του χρόνου και τα απανωτά λάθη marketing της Atari άλλαξαν το χάρτη (και τα ποσοστά) της αγοράς των home computers. O STE ήταν ο υπολογιστής με τον οποίο έπρεπε να ξεκινήσει η Atari και όχι να

ATARI FALCON 030

Πετώντας με το γεράκι



Μετά από μήνες αγωνιώδους προσμονής και αναρίθμητα τηλέφωνα, έχουμε πρώτοι το super home της Atari και σας μεταφέρουμε εμπειρίες εννέα ημερών (και εννέα νυχτών). Αποστασιοποιημένοι και αντικειμενικοί – όσο γίνεται – αποκαλύπτουμε τα πάντα για τον υπολογιστή που διεκδικεί με αξιώσεις το χαρακτηρισμό του πιο επαναστατικού home ever made.

● του Η. Μανεσιώτη

παρουσιάσει ως upgrade. Οι Mega ST και Mega STE αποτέλεσαν συλλεκτικά κομμάτια για φανατικούς, ενώ ο TT δεν καταδέχτηκε ποτέ το χαρακτηρισμό "home computer". Φυσικά, δεν χρειάζεται να αναφέρουμε τα περιβόητα transputers.

Γνωστές εταιρίες software αρνούνται, τον τελευταίο καιρό, να βγάλουν εκδόσεις των προγραμμάτων τους (παιχνίδια κυρίως) για τον ST, με αποτέλεσμα να φέρουν τον πανικό στις τάξεις των Αταρόβιων και τον έντονο σκεπτικισμό για το μέλλον του υπολογιστή τους. Οι μόνοι που δείχνουν ανεπηρέαστοι από το δυσοίωνο κλίμα είναι οι Γερμανοί, οι οποίοι συνεχίζουν να υποστηρίζουν το μηχάνημα και να παράγουν κατά κόρον ποιοτικό software. Ενας κούκος όμως δεν φέρνει την άνοιξη. Οι πωλήσεις των ST μειώνονται με γεωμετρική πρόοδο και, ενώ είναι γενική η εντύπωση ότι η Atari πνέει τα λοίσθια, παρουσιά-

ζεται από την εν λόγω εταιρία ένας υπολογιστής που υλοποιεί τα όνειρα και τις προσδοκίες όλων των χρηστών, Αταρόβιων και μη. Κυρίες και κύριοι, ο περί ου ο λόγος, Falcon 030.

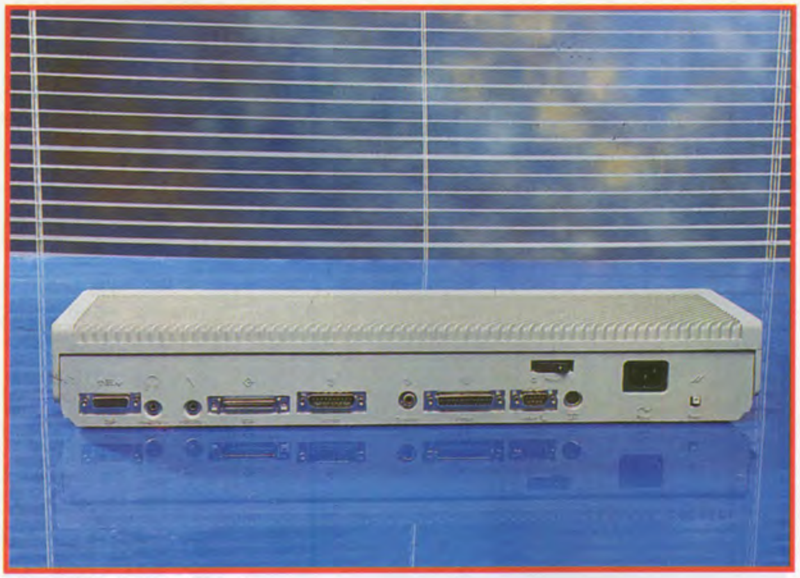
Πρώτες εντυπώσεις

Ομολογώ, με πλήρη συναίσθηση των ευθυνών μου, ότι απογοητεύτηκα μετά την πρώτη επαφή με το Falcon. Φυσικά, είχα δει φωτογραφίες και ήξερα με τι έμοιαζε, αλλά δεν μπόρεσα να αποφύγω το αρχικό shock. Υποσυνείδητα μάλλον είχα πλάσει κάτι άλλο, δεν ξέρω τι, διαφορετικό πάντως από έναν ST με σκούρα γκρι πλήκτρα. Η Atari, κάνοντας άλλη μια φορά το θαύμα της, χρησιμοποίησε το κουτί των STE, μια και - όπως δήλωσε - ήταν το μόνο που διέθετε τις θέσεις για τα αναλογικά joysticks που έχει και ο Falcon, ενώ η χρησιμοποίηση ενός ήδη έτοιμου κουτιού ελαττώνει το κόστος παραγωγής, επειδή δεν απαιτείται επιπλέον κονδύλι για τη σχεδίαση καινούριου. Το ξεπερνάμε και δίνουμε βάση στις φήμες που θέλουν το Falcon με διαφορετικό περίβλημα. Κατά τις φημολογούμενες, πάλι, δηλώσεις της Atari όμως, κάτι τέτοιο δεν προβλέπεται για το άμεσο μέλλον.

Η ειδοποιός διαφορά δεν βρίσκεται λοιπόν στο πάνω μέρος του κουτιού (εκτός από το χρώμα των πλήκτρων και το σήμα του Falcon) ούτε στο κάτω (οι θύρες του mouse και του joystick παραμένουν εδώ προς γνώση και συμμόρφωση των απανταχού ρεφορμιστών), ενώ πλάγια και δεξιά συναντάμε τις γνωστές θύρες για το MIDI, την cartridge port και τις δύο υποδοχές για αναλογικά joysticks. Η Atari δεν μας απογοήτευσε: χρειάζεται ειδικός adaptor, για να χρησιμοποιήσουμε κάποιο από τα αναλογικά joysticks που κυκλοφορούν για τα PCs. Η ευχάριστη έκπληξη βρίσκεται στο πίσω μέρος του Falcon: πληθώρα θυρών εξασφαλίζουν άνευ ορίων επεκτασιμότητα και ξορκίζουν το φάντασμα του "αυτιστικού" ST. Θα παρατείνω την αγωνία σας, κρατώντας τις αποκαλύψεις για τη συνέχεια αυτής της παρουσίασης.

Το Desktop, σε πρώτο επίπεδο, δεν έχει αλλάξει δραματικά. Οσοι έχουν δει το λειτουργικό των Mega STE (TOS 2.06) ή των TT (TOS 3.0 και άνω) δεν θα βρουν σημαντικές διαφορές. Οι αλλαγές που έχουν γίνει εξυπηρετούν περισσότερο την αισθητική. Ετσι τα εικονίδια έχουν παραπάνω από δύο χρώματα, ενώ τα buttons των dialog boxes, των παραθύρων και του file selector είναι τρισδιάστατα. Μικρές αλλαγές έχουμε και στις επιλογές της menu bar. Αφαιρέθηκε η επιλογή που ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το blitter, ενώ προστέθηκαν οι απαραίτητες επιλογές για τις επιπλέον αναλύσεις και τα χρώματα που υποστηρίζει ο Falcon.

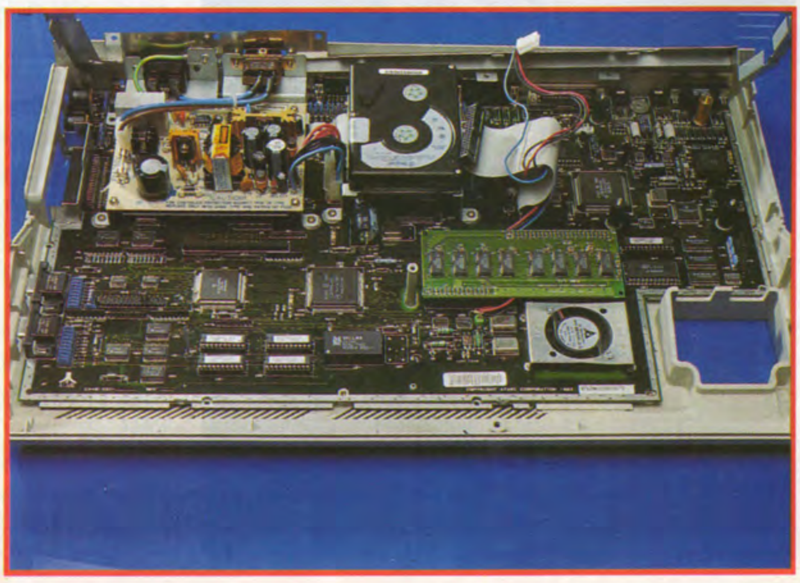
Αυτά όσον αφορά το Desktop. Θα επανέλθουμε όμως αργότερα με περισσότερες πληροφορίες,. τόσο για το λειτουργικό όσο και για το περιβόητο Multi TOS, που δυστυχώς δεν υπήρχε στο Falcon, μια και περνάει ακόμα από διαδικασίες τελειοποίησης και διόρθωσης των bugs.



Εξερευνώντας την ενδοχώρα

Είμαι σίγουρος ότι λίγο πολύ όλοι ξέρετε τι περιλαμβάνεται στο Falcon, μια και κατά καιρούς έχουν δημοσιευτεί στο Pixel δελτία Τύπου με τις specifications του μηχανήματος. Εδώ θα επιχειρήσουμε μια αναλυτική - όσο το επιτρέπουν οι τεχνικές μας γνώσεις - παρουσίαση του εντυπωσιακού hardware, που κρύβεται στο εσωτερικό του παραπλανητικού περιβλήματος.

Μη ξεφεύγοντας από την παράδοση, που θέλει τον άμοιρο δοκιμαστή να ιδρώνει και να ματώνει κυριολεκτικά (έτσι, Κωνσταντίνε;), για να φθάσει στα ενδότερα ενός υπολογιστή της, η Atari έχει λάβει κάθε μέτρο για να προφυλάξει τη motherboard από τα άπληστα μάτια μας. "Θάλαττα, θάλαττα" λοιπόν, ύστερα από δεκάδες βίδες και ελάσματα. Δεν μπορώ, όμως, να πω ότι δεν αποζημιώθηκα από αυτό που αντίκρισα.



Τα νήματα κινούνται από τον 68030 της Motorola, σε συχνότητα λειτουργίας 16 MHz, εκτός από τη μεγαλύτερη, σε σχέση με τον 68000, επεξεργαστική ισχύ, μπορεί να διαχειριστεί virtual μνήμη, λόγω της ενσωματωμένης Memory Management Unit (MMU), δίνοντας έτσι τη δυνατότητα για πλήρες multitasking.

Κοντά στον επεξεργαστή βρίσκονται δύο slots επεκτάσεων, ένα των 32bit και ένα των 16bit. Το slot των 32bit μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κάρτες επέκτασης μνήμης, κάρτες JPEG και MPEG real time συμπίεσης video σήματος, επιταχυντές ή PC και Macintosh emulators. Στο slot των 16it μπορούν να συνδεθούν κάρτες που κατασκευάστηκαν για τους ST/TT.

Απαιτήσεις για αυξημένη ταχύτητα, όσον αφορά μαθηματικούς υπολογισμούς, καλύπτονται με την τοποθέτηση του μαθηματικού συνεπεξεργαστή 68882 της Motorola.

Για λόγους συμβατότητας μάλλον με τη σειρά των ST, υπάρχει και ο γνωστός Blitter σε συχνότητα λειτουργίας 16 MHz, ο οποίος περιέχεται σε ένα custom chip της Motorola μαζί με το GLUE και τη MMU και δεν μπορεί να απενεργοποιηθεί μέσω κάποιας επιλογής του -desktop που υπήρχε στο λειτουργικό έκδοσης 1.4 και άνω. Το λειτουργικό, για το οποίο θα μιλήσουμε στη συνέχεια, βρίσκεται στη ROM, η οποία έχει μέγεθος 512KBytes. Σε μεταγενέστερες εκδόσεις ίσως να περιέχεται και το Multi TOS.

Η κεντρική μνήμη δεν είναι πια σε μορφή SIMMs. Η Atari, για εξοικονόμηση χώρου (όπως δήλωσε), χρησιμοποίησε πλακέτες μνήμης δικής της κατασκευής. Ο Falcon θα κυκλοφορεί σε εκδόσεις με 1,4 ή 16MBytes (στην ουσία 14MBytes μια και 2MByte δεν είναι ορατά στο χρήστη, επειδή χρησιμοποιούνται για ανάγκες του λειτουργικού), ενώ για το upgrade θα χρειάζεται η αλλαγή ολόκληρης της πλακέτας. Ο υπολογιστής που είχαμε για test ήρθε με 4MBytes μνήμη, υλοποιημένη με οκτώ chips των 4Mbit, ανά δύο κάνουν 1MByte RAM.



Το μηχάνημα της δοκιμής είχε σκληρό δίσκο της Seagate, χωρητικότητας 65MBytes. Χάρη στο IDE interface, ο Falcon δέχεται οποιονδήποτε IDE σκληρό δίσκο 2.5 ιντσών που κυκλοφορεί για PC, ενώ, χάρη στον ενσωματωμένο SCSI II controller, υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης σκληρών δίσκων SCSI ή CDROM drives, εξωτερικά, μέσω της port που υπάρχει γι' αυτό το σκοπό. Οι κάτοχοι ST που έχουν ήδη κάποιο σκληρό δίσκο και πρόκειται να αγοράσουν το Falcon θα πρέπει να περιμένουν μέχρι να κυκλοφορήσει ένας SCSI-σε-DMA adaptor για να συνδέσουν το δίσκο τους ή τον Atari laser printer, αν έχουν.

Ο AJAX, γνωστός στους κατόχους Mega STE, είναι ο floppy controller του Falcon που έρχεται με standard high density drive (χωρητικότητας 1.44MBytes), το οποίο "διαβάζει" και "φορμάρει" δισκέτες PC. Αυτό σημαίνει ότι ο Falcon βλέπει τα περιεχόμενα μιας δισκέτας "φορμαρισμένης" σε PC και το PC τα περιεχόμενα μιας δισκέτας "φορμαρισμένης" σε Falcon.

Το παράξενο είναι ότι ο AJAX δεν ελέγχει αν υπάρχει η δεύτερη τρύπα που χαρακτηρίζει τις high density δισκέτες, με αποτέλεσμα να κάνει HD format σε δισκέτες double density, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι τελευταίες διατηρούν μετά την αξιοπιστία τους. Αλλα σημαντικά custom chips της Atari είναι το Videl που είναι υπεύθυνο για τα graphic modes του Falcon, το COMBEL που έχει αναλάβει χρέη system manager και το SDMA (Sound/DMA) που χειρίζεται ό,τι έχει σχέση με τον ήχο του υπολογιστή.

Ο λόγος όμως, για τον οποίο ξεχωρίζει ο Falcon από τον ανταγωνισμό, είναι το DSP (Digital Signal Processor) 56001 που λειτουργεί σε συχνότητα 32 MHz και χρησιμοποιεί 96KBytes (32KWords) πολύ γρήγορης, zero wait-state, RAM. Σε αυτή τη συχνότητα λειτουργίας δίνει 16MIPS! Το φανταστικό αυτό chip απαντάται σε πολύ ακριβότερους από το Falcon υπολογιστές, όπως το NeXT και τους Sun Sparc workstations, ή σε πανάκριβες κάρτες ήχου και synthesizers. Η ενσωμάτωσή του στο Falcon είναι μια πολύ καλή κίνηση από την Atari.

Το DSP, όπως δηλώνει και το όνομά του, έχει σχεδιαστεί ειδικά για επεξεργασία ψηφιακών σημάτων, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι περιορίζεται στα σήματα ήχου. Κάλλιστα μπορεί να επεξεργαστεί και σήματα video που προέρχονται ίσως από κάποιο digitizer. Φυσικά συνεργάζεται με τους DACs (Digital to Analog Convertors), ADCs (Analog to Digital Convectors) και το SDMA.

Η ικανότητά του για πραγματοποίηση υπολογισμών με πολύ μεγάλη ταχύτητα (16MIPS είναι αυτά) το κάνουν ιδανικό για επεξεργασία τρισδιάστατων γραφικών και για rendering/raytracing. Λόγω της δυνατότητάς του για διαμόρφωση/αποδιαμόρφωση σήματος σε real time, μπορεί να αντικαταστήσει το modem ή το fax, με το κατάλληλο software φυσικά.

Προγραμματίζεται πλήρως μέσω του XBIOS, οι συναρτήσεις του οποίου έχουν αυξηθεί γι' αυτό το σκοπό. Η θύρα DSP μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη σύνδεση με συσκευές που θα ελέγχονται από το Falcon, όπως αναλυτές

φάσματος και ρομποτικά συστήματα. Οι υπόλοιπες θύρες του Falcon, εκτός από τη SCSI II port που αναφέραμε πιο πάνω, είναι: είσοδος για ακουστικά και για μικρόφωνο, η έξοδος για VGA/RGB monitor, η έξοδος RF για σύνδεση με την τηλεόραση, bi-directional παράλληλη, στην οποία συνδέονται και scanners που κυκλοφορούν για PC, σειριακή D-9 και η LAN, γνωστή από τους Mega STE και TT, για τη σύνδεση του Falcon σε δίκτυο.

Η είσοδος για ακουστικά μπορεί να χρησιμεύσει και στην οδήγηση του ήχου σε κάποιον ενισχυτή, αν δεν ικανοποιεί το ενσωματωμένο μεγάφωνο (ναι, ο Falcon διαθέτει και ηχείο), ενώ μέσω της εισόδου για μικρόφωνο μπορούμε να κάνουμε δειγματοληψία ήχου, να γράψουμε δηλαδή μουσική ή ομιλία κατευθείαν στο σκληρό, με μεγάλο συντελεστή συμπίεσης. Ηδη ετοιμάζονται προγράμματα που θα εκμεταλλεύονται αυτή τη δυνατότητα του Falcon.

Το θύσμα της εξόδου για το monitor δεν είναι standard, αλλά, μέσω ειδικών adaptors, υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης με VGA monitor ή με κάποιο από τα monitors του ST, έγχρωμα ή μη. Εμείς δοκιμάσαμε το Falcon με διαφορετικά VGA monitors, καθώς και με τα SC1224,SC1435 SM124 και SM144 της Atari, χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα.

Γραφικά - Ηχος

Παρήλθε ανεπιστρεπτί η εποχή που τα 16 χρώματα αποτελούσαν επανάσταση. Ο Falcon είναι ικανός για απεικόνιση μέχρι 65.536 χρωμάτων (overlay bit) ταυτόχρονα, από παλέτα 262.144 χρωμάτων. Η υψηλότερη ανάλυση δεν είναι η 640x400 του ST, αλλά η 768x480 (με overscan), ενώ υποστηρίζονται αναλύσεις SVGA μέχρι 640x480 με 256 χρώματα. Μέσω του desktop μπορούμε να δημιουργήσουμε 35 συνδυασμούς αναλύσεων και απεικονιζόμενων χρωμάτων, χωρίς να εξαιρέσουμε τις τρεις αναλύσεις των ST. Σύμφωνα με πληροφορίες υπάρχουν και άλλες αναλύσεις (σύνολο περίπου 100 μαζί με τις προηγούμενες), στις οποίες υπάρχει πρόσβαση μέσω συναρτήσεων του XBIOS.

Στο έγχρωμο monitor της Atari βλέπουμε την ανάλυση 640x400 με interlace σάρωση, ενώ το μονόχρωμο monitor συνεργάζεται τέλεια με το Falcon, αλλά δείχνει μόνο μία ανάλυση, την 640x400. Οπως αναφέραμε πιο πάνω, ο υπολογιστής συνδέεται με VGA monitor και με τηλεόραση. Η δυνατότητα overscan θέτει τέρμα στο border γύρω από την εικόνα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις αναλύσεις της τηλεόρασης.

Αυτό σημαίνει ότι πολλαπλασιάζεται η Χ και η Υ ανάλυση με τον αριθμό 1,2. Ετσι, αν σε ένα mode έχουμε Χ-ανάλυση 640 και Υ-ανάλυση 400, με overscan θα έχουμε μια οθόνη 768x480. Σε οθόνη VGA δεν υπάρχει η δυνατότητα overscan λόγω video hardware, αλλά υπάρχει τρόπος να "ξεγελάσεις" το σύστημα. Αυτό έγινε κυρίως για λόγους συμβατότητας με παιχνίδια που έχουν overscan εικόνες. Το overscan δεν τίθεται από το desktop, αλλά μέσω της συνάρτησης Vsetmode() του XBIOS.



Είναι δυνατή η χρησιμοποίηση Genlock για video titling η τεράστια ποσότητα χρωμάτων και οι υψηλές αναλύσεις εξασφαλίζουν τη δημιουργία και την επεξεργασία εικόνων που δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν από την ποιότητα των τηλεοπτικών συσκευών. Το slide show με true colour εικόνες, που δίνεται μαζί με το Falcon, το απόδειξε με το παραπάνω.

Ο ήχος είναι πράγματι εκπληκτικός. Απλά δεν υπάρχει home υπολογιστής ανώτερος σε αυτόν τον τομέα. Οκτώ κανάλια 16-bit και δυνατότητα ηχογράφησης με συχνότητα δειγματοληψίας και αναπαραγωγής μέχρι 50 KHz αρκούν για ποιότητα ανώτερη και ενός CD (ένα CD φθάνει μέχρι 44.1 KHz).

Ενας multiplexer εξασφαλίζει την επικοινωνία των stereo 16-bit ADCs και DACs με το SDMA και το DSP, ενώ διατηρείται η συμβατότητα με τους ST/STE/TT με την ύπαρξη του γνωστού chip της Yamaha που προσφέρει 8-bit PCM ήχο. Κάποιο πρόβλημα προκύπτει πάντως όταν ένα παιχνίδι ή μια εφαρμογή καλεί μια ρουτίνα αυτού του chip, προκαλώντας την εμφάνιση δύο βομβών (bus error).

Μειώνεται έτσι ο αριθμός των παιχνιδιών που τρέχουν ικανοποιητικά.

Η ύπαρξη εισόδου για μικρόφωνο εξαφανίζει την ανάγκη για sampler μια και οποιοσδήποτε, με το κατάλληλο πρόγραμμα, μπορεί να ηχογραφήσει μουσική ή ομιλία κατευθείαν στο σκληρό δίσκο. Η ύπαρξη του DSP εξασφαλίζει μεγάλη και ταχύτατη συμπίεση ενώ ο 68030 διεκπεραιώνει άλλες λειτουργίες.

Χρησιμοποιώντας κάποιο πρόγραμμα με πρόσβαση στις παραμέτρους του DSP υπάρχει η δυνατότητα real time επεξεργασίας του εισερχομένου ηχητικού σήματος και πρόσθεσης εφφέ όπως flang, echo και reverb.

Αρκετές εταιρίες έχουν ανακοινώσει την κυκλοφορία τέτοιων προγραμμάτων ενώ μαζί με το Falcon δίνεται ένα desk accessory που επιτρέπει την ηχογράφηση stereo ή mono samples με μέγεθος δείγματος 8 ή 16-bit και συχνότητα δειγματοληψίας μέχρι 50 KHz. Υπάρχει επίσης η

Επιδόσεις (Quick Index)

		Falcon 030		Mega STE
Video mode	**ST high**	**VGA-16**	**VGA-256**	**ST high**
CPU memory	473	406	357	164
CPU register	402	402	298	204
CPU divide	502	502	500	204
CPU shifts	1708	1708	1708	207
TOS text	152	88	47	110
TOS string	146	97	59	116
TOS scroll	210	40	15	100
GEM dialog	192	153	114	120

δυνατότητα ανάθεσης αυτών των samples σε λειτουργίες του συστήματος ώστε να ακούγεται από το ηχείο του υπολογιστή διαφορετικός ήχος για κάθε λειτουργία. Για παράδειγμα, μπορεί να ακούγεται κάποιος ήχος ή sample, όταν κάνουμε boot, όταν ανοίγει ή κλείνει παράθυρο, όταν πατηθεί κάποιο πλήκτρο ή συμβεί κάποιο crash στον υπολογιστή. Το προγραμματάκι αυτό τρέχει και σε απλό ST/STE με απενεργοποιημένη τη δυνατότητα της ηχογράφησης και με τους περιορισμούς του hardware αυτών των υπολογιστών.

Λειτουργικό

Το TOS έφθασε αισίως στην έκδοση 4.01 και δεν αποκλείεται η αύξηση του παραπάνω αριθμού όταν αρχίσει η διάθεση του Falcon με το Multi TOS. Το Multi TOS επωφελείται από τις δυνατότητες του 68030 για true preemptive multitasking. Αυτό σημαίνει ότι ακόμα και το GEM θα τρέχει σαν μια process! Με την κυκλοφορία emulators για PC και Macintosh δεν αποκλείεται να δούμε το Falcon να τρέχει ταυτόχρονα το GEM, τα Windows και το System 7, σε διαφορετικά παράθυρα.

Το TOS, όπως είπαμε, βρίσκεται στη ROM και υποστηρίζει και άλλες γλώσσες εκτός από τα αγγλικά. Δυστυχώς δεν υπάρχει πρόβλεψη για τα ελληνικά. Η επιλογή της γλώσσας, το keyboard layout και η μορφή αναπαράστασης της ημερομηνίας γράφονται στη μνήμη του real time clock ώστε να μη χάνονται με το σβήσιμο του υπολογιστή. Καινούργιες είναι και οι εκδόσεις των AES, VDI, GEMDOS και XBIOS. Εχουν προστεθεί νέες συναρτήσεις, προσαρμοσμένες στις hardware δυνατότητες του Falcon ενώ –η μεγαλύτερη αναβάθμιση έχει γίνει –στο XBIOS στο οποίο έχουν προστεθεί πάνω από 50 συναρτήσεις, εκ των οποίων οι 30 περίπου είναι για τον προγραμματισμό του DSP. Οσον αφορά το AES, μπορεί να χειριστεί τρισδιάστατα objects και pop up menus.

Οι αναλύσεις που επιλέγονται μέσω του desktop ανάλογα με τον τύπο του monitor που έχει συνδεθεί.

VGA, Multiscan monitor (60Hz)

colours	2	4	16	256	32768
640x480	+	+	+	+	-
640x240	+	+	+	+	-
320x480	-	+	+	+	+
320x240	-	+	+	+	+

RGB monitor, TV (50Hz)

colours	2	4	16	256	32768
640x400	+(i)	+(i)	+(i)	+(i)	+(i)
640x200	+	+	+	+	+
320x480	-	+(i)	+(i)	+(i)	+(i)
320x200	-	+	+	+	+

(i)=interlaced

Σημαντική, από άποψη αισθητικής, είναι και η χρησιμοποίηση έγχρωμων εικονιδίων που θυμίζουν Macintosh.

Ταχύτητα και συμβατότητα

Ο Falcon κυριολεκτικά "πετάει". Ο 68030 δίνει περίπου 3.84 MIPS, τέσσερις φορές δηλαδή την ταχύτητα του απλού ST ενώ υπολείπεται ελαφρά του TT επειδή ο 68030 τελευταίου λειτουργεί στη διπλάσια ακριβώς συχνότητα (32 MHz). Η ύπαρξη όμως του DSP δίνει καθαρό προβάδισμα στο Falcon. Ενα μικρό προγραμματάκι που δημιουργούσε fractals χρησιμοποιώντας το DSP, χρειάστηκε σχεδόν υποδιπλάσιο χρόνο στο Falcon (8 sec) από ότι στον TT με μαθηματικό συνεπεξεργαστή (14 sec).

Οσον αφορά τώρα τη συμβατότητα, ο Falcon μας εξέπληξε. Το 90% των εφαρμογών του ST τρέχει άψογα ενώ μερικά προγράμματα βλέπουν και τις extra αναλύσεις. Ελάχιστες εφαρμογές "χτύπησαν" αλλά δεν ήταν κάτι που δε το περιμέναμε.

Προγράμματα σαν το Deluxe Paint, το Spectrum 512, το PC Ditto και το Spectre αρνήθηκαν να φορτώσουν, πράγμα φυσικό μια και εξαρτώνται από το hardware.

Κατά τα άλλα και με εξαίρεση μερικά utilities, ο μεγαλύτερος όγκος των εφαρμογών συνεργάζεται χωρίς πρόβλημα. Στα παιχνίδια η κατάσταση είναι διαφορετική. Τα περισσότερα adventures δεν παρουσίασαν πρόβλημα ενώ "σφαγή" έγινε στα arcade και γενικά στα παιχνίδια που έχουν "περίεργα" κλειδώματα. Η ποιότητα όμως των αναμενόμενων παιχνιδιών για το Falcon θα μας αποζημιώσει για αυτή την απώλεια.

Τι μέλλει γενέσθαι

Αποφεύγοντας τους διθύραμβους, ο Falcon 030, όπως είπαμε και στην αρχή, θέτει σοβαρή υποψηφιότητα για το home computer της δεκαετίας. Γρήγορος, επεκτάσιμος, με φοβερές δυνατότητες λόγω του DSP, ένα multimedia σύστημα με ελάχιστο κόστος, αφήνει πίσω τον ανταγωνισμό. Απομένει να ευχηθούμε ότι η Atari έχει διδαχθεί από τα λάθη του παρελθόντος και ο Falcon θα έχει την τύχη που του αξίζει.

Το Falcon μας το παραχώρησε για test η A-Systems, Πειραιώς 62 τηλ. 4261855-7. Ευχαριστούμε τον Τάσο Κυριακό και το Μιχάλη Παπαδόπουλο για την πολύτιμη βοήθειά τους κατά τη διάρκεια της δοκιμής.

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ PIXEL

με πολλή μουσική ! ! !

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

1) Ποιος είναι ο πρόεδρος της Amstrad;

- α) George Smith ☐
- β) Alan Sugar ☑
- γ) John Simon ☐
- δ) Frank Austin ☐

2) Ποιο ήταν το πρώτο μηχάνημα της Amstrad;

- α) CPC 464 ☑
- β) CBM 64 ☐
- γ) ZX 80 Spectrum ☐
- δ) CPC 6128 ☐

ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΝΙΚΗΤΕΣ

1. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ (Θεσ/νίκη)

Κερδίζει 1 φορητό μαγνητόφωνο Amstrad STR 100

2. ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ (Χαλάνδρι)

Κερδίζει 1 walkman Amstrad PS 140

3. ΤΑΝΤΑΛΙΔΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ (Κολωνός)

Κερδίζει 1 walkman Amstrad PS 140

4. ΛΙΘΑΔΙΩΤΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ-ΑΡΙΣΤΕΑ (Αθήνα)

Κερδίζει 1 walkman Amstrad PS 140

Η εταιρία Amstrad Hellas και το PIXEL εύχονται στους νικητές καλή διασκέδαση... με πολλή μουσική!!!

Το PIXEL περιμένει τους νικητές στα γραφεία του (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) για την παραλαβή των δώρων τους, μέχρι και τις 31.3.93. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, έχουν ήδη κληρωθεί τέσσερις πρώτοι επιλαχόντες. Το PIXEL ευχαριστεί την Amstrad Hellas για την ευγενική προσφορά των δώρων του διαγωνισμού.

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ PIXEL

με πολλή μουσική ! ! !

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

1) Ποιος είναι ο πρόεδρος της Amstrad;

- α) George Smith ☐
- β) Alan Sugar ☑
- γ) John Simon ☐
- δ) Frank Austin ☐

2) Ποιο ήταν το πρώτο μηχάνημα της Amstrad;

- α) CPC 464 ☑
- β) CBM 64 ☐
- γ) ZX 80 Spectrum ☐
- δ) CPC 6128 ☐

ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΝΙΚΗΤΕΣ

1. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ (Θεσ/νίκη)

Κερδίζει 1 φορητό μαγνητόφωνο Amstrad STR 100

2. ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ (Χαλάνδρι)

Κερδίζει 1 walkman Amstrad PS 140

3. ΤΑΝΤΑΛΙΔΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ (Κολωνός)

Κερδίζει 1 walkman Amstrad PS 140

4. ΛΙΘΑΔΙΩΤΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ-ΑΡΙΣΤΕΑ (Αθήνα)

Κερδίζει 1 walkman Amstrad PS 140

Η εταιρία Amstrad Hellas και το PIXEL εύχονται στους νικητές καλή διασκέδαση... με πολλή μουσική!!!

Το PIXEL περιμένει τους νικητές στα γραφεία του (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) για την παραλαβή των δώρων τους, μέχρι και τις 31.3.93. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, έχουν ήδη κληρωθεί τέσσερις πρώτοι επιλαχόντες. Το PIXEL ευχαριστεί την Amstrad Hellas για την ευγενική προσφορά των δώρων του διαγωνισμού.

Η Commodore κοιμήθηκε για 3-4 χρόνια, αφήνοντας τους IBM και συμβατούς να πάρουν το πάνω χέρι. Τώρα όμως τα πράγματα αλλάζουν: Νέα μηχανήματα - νέα πολιτική.

Κάπως έτσι προλόγισε ο David Pleasance, απεσταλμένος της Commodore Europe στη χώρα μας, την τεχνολογική και τη διαφημιστική αντεπίθεση της Commodore, που ξεκίνησε πριν από λίγο καιρό και μάλλον θα επηρεάσει και τη χώρα μας, κατά τη διάρκεια της παρουσίασης των νέων μοντέλων της εταιρίας στη χώρα μας στο ξενοδοχείο Inter*Continental στις 2 Φεβρουαρίου 1993. Παράλληλα, έγινε και η επίσημη ανάθεση της αντιπροσωπίας της Commodore στη χώρα μας στη Net Logic, η οποία ήταν και η διοργανώτρια της εκδήλωσης. Το περιοδικό μας βρέθηκε εκεί με τον αρχισυντάκτη του, Umberto Grelloni, το φίλτατο - Atari fun - Ηλία Μανεσιώτη και εμένα. Η συγκέντρωση άρχισε κατά τις 12 το πρωί και παρευρέθησαν αρκετά γνωστά πρόσωπα της ελληνικής αγοράς υπολογιστών (όχι μόνο Amiga αλλά και PC).

Το πρώτο μέρος της αφορούσε την ψυχολογική προετοιμασία των παρισταμένων και περιλάμβανε καφέ και νόστιμα βουτήματα. Στη συνέχεια, ο κύριος Περικλής Αργυρόπουλος, ένας από τους εταίρους της Net Logic,

COMMODORE 1993
Νέα μοντέλα νέα πολιτική

• του Γ. Κακαλέτρη



εξήγησε τους λόγους που μας συγκέντρωσαν εκεί και γρήγορα έδωσε τη θέση του στον κύριο Pleasance, ο οποίος ανακοίνωσε την επίσημη ανάθεση της αντιπροσωπίας της Commodore στη Net Logic, όπως είπαμε και στην αρχή. Αυτό ρίχνει νέες αυξημένες ευθύνες στην ελληνική εταιρία, αφού θα πρέπει τώρα να είναι οι αποδέκτες όλων των παραπόνων των Ελλήνων καταναλωτών προς την Commodore, θα πρέπει να καλύπτουν αυξημένες απαιτήσεις σε service και υποστήριξη των μηχανημάτων που διαθέτουν και ταυτόχρονα να κινηθούν εντονότερα διαφημιστικά. Στο τελευταίο, δηλαδή τη διαφημιστική προβολή των προϊόντων της Commodore, θα έχουν την υποστήριξη της "μαμάς" Commodore. Και η υποστήριξη - όχι μόνο διαφημιστικά - μπορεί να είναι πολύ μεγάλη, αν υπάρξει ανταπόκριση από τους Ελληνες καταναλωτές.

Η επισημοποίηση μιας αντιπροσώπου της Commodore εταιρίας στη χώρα μας είναι κάτι που ίσως δώσει τη λύση σε αρκετά προβλήματα των Ελλήνων υποστηρικτών και χρηστών της Amiga. Βέβαια, η Net Logic - παλαιότερα Γενική Ηλεκτρονική - μπορεί να υποστήριζε ότι είναι αντιπρόσωπος της Commodore στην Ελλάδα, αλλά μετά τη διάλυση της MEMOX (πολλά πρόσωπα από την οποία συνεχίζουν στη Net Logic) δεν υπήρχε κάτι τέτοιο επίσημο.

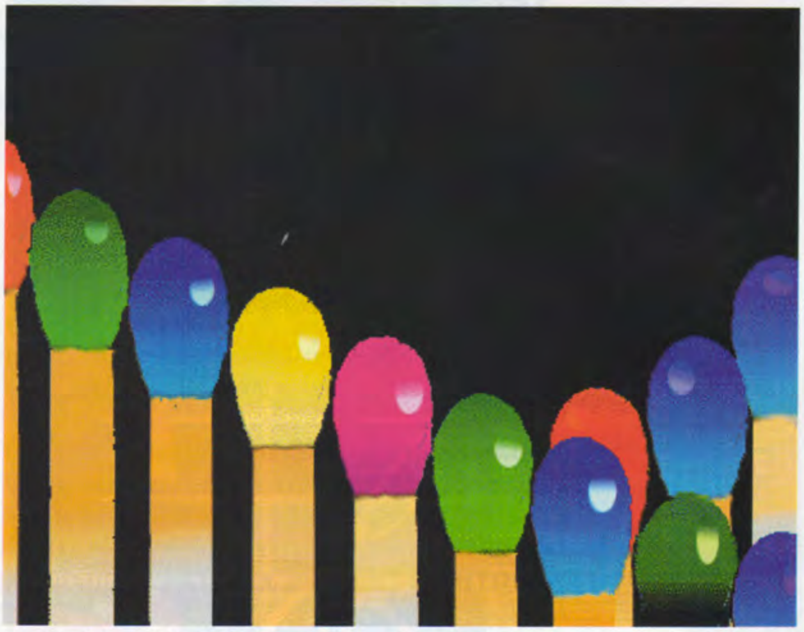
Μαζί με τον κύριο Pleasance, ο οποίος είναι Managing Director της Commodore Europe στη χώρα μας, για τις ανάγκες της παρουσίασης ήρθε και ο κύριος Joe Benzing, Technical Dept Manager, καθώς και

ο Martyn Chipperfield (Sales Manager). Ακολούθησαν δύο διαφημιστικά trailers της Commodore. Το πρώτο περιέγραφε την ομολογουμένως πολύ βαρετή ημέρα μιας γερμανικής οικογένειας, βασισμένης σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Και λέω βαρετή, γιατί οι συμμετέχοντες στη διαφήμιση βρίσκονταν όλη την ημέρα μπροστά στις οθόνες των Commodore υπολογιστών τους, οι οποίοι μπορεί να τους κάλυπταν στις επαγγελματικές και τις ψυχαγωγικές ανάγκες τους, αλλά δεν τους είδαμε να μιλούν με άνθρωπο! Το δεύτερο έδειχνε τη διαφημιστική δραστηριότητα της Commodore στο χώρο του αθλητισμού, ξεκινώντας από αγώνες ski και φτάνοντας μέχρι την Μπάγιερν του Μονάχου. Εδώ ήρθε η ώρα, όμως, για ένα διάλειμμα και μια βόλτα γύρω από τον μπουφέ, που είχε κατάλληλα προετοιμαστεί για να δεχτεί τις ορδές των βαρβάρων. Ο Ουμπέρτο μας τάραξε τα μανιταράκια και με πολύ μεγάλη προσπάθεια καταφέραμε να τον πείσουμε να μην πάρει και για το σπίτι του, στο taper που είχε φέρει μαζί του.

Ηρθε η ώρα λοιπόν - αφού φάγαμε καλά - να δούμε τα μηχανήματα, εμείς είχαμε ξαναδεί βέβαια την 1200, αλλά όχι και όλοι οι άλλοι. Η "μικρή" της παρέας, η 1200άρα, άνοιξε την παράσταση, η οποία αποτελούνταν από την απόδειξη της υποστήριξης κάποιων δημοφιλών πακέτων για τις νέες αυξημένες δυνατότητες του μηχανήματος. Ετσι είδαμε το Image FX να επεξεργάζεται εικόνες 16,8 εκατ. χρωμάτων, οι οποίες εμφανίζονταν στην 1200 με αρκετή ακρίβεια μέσω του νέου mode, του HAM-8, με δυνατότητα απεικόνισης πάνω από 262.144 χρωμάτων ταυτόχρονα στην οθόνη, σε ανάλυση μέχρι 1.460x580. Ακολούθησε το DeluxePaint AGA, η νέα έκδοση του δημοφιλέστερου πακέτου ζωγραφικής στην Amiga, το οποίο χειρίζεται όλες τις αναλύσεις και νέα modes. Μια μικρή γεύση πήραμε και από το Scala MM, το οποίο όμως αναλυτικά είδαμε στην 4000. Βέβαια, για να γίνουν τα παραπάνω, η 1200 είχε 6MB RAM (2chip + 432bit fast) και συμπεριφερόταν, από πλευράς ταχύτητας, λίαν αξιοπρεπώς στα χέρια του Joe Benzing.

Αλλά η 4000 ήταν αυτό που περιμέναμε οι περισσότεροι από εμάς, αφού δεν έχει ακόμα επίσημα παρουσιαστεί στην Ελλάδα. Δόθηκαν πρώτα τα τεχνικά της χαρακτηριστικά, τα οποία θα έχετε διαβάσει στα Computer News, αλλά θα τα επαναλάβουμε:

68040 στα 25 MHz είναι η καρδιά της, AGA chipset για τα graphics, drive υψηλής πυκνότητας 1.7MB, AT-BUS controller και σκληρός δίσκος 120MB η περιφερειακή μνήμη της, 6MB (2chip + 4fast) η βασική μνήμη, OS 3.0 το λειτουργικό της. Ο ισχυρισμός της εταιρίας ότι ο 68040 είναι διπλοχρονιζόμενος (25/50 MHz) δεν επιβεβαιώθηκε, αλλά βρίσκεται σίγουρα σε κάρτα και βγαίνει! Λείπει όμως από το μηχάνημα ο SCSI II controller της A3000, ο οποίος έδινε "όμορφες" επιδόσεις, και ο flicker fixer για τις PAL interlaced αναλύσεις. Στη συνέχεια είδαμε το μηχάνημα να παίρνει ζωή με το Scala MM 2.02. Είδαμε animations πολύ καλής ποιότητας (π.χ. η Madonna σε προοπτική κίνηση) να κινούνται άνετα από το θηρίο, τμήματα από το demo του Scala MM, πήραμε μια γεύση από το Real 3D v2.0 (ναι, 2.0 και δεν έχει καμία σχέση με τα μέχρι τώρα Real3D), το Image FX και το AdPro να χειρίζονται εικόνες 262.000 χρωμάτων 640x512 με μεγάλη ευκολία και άλλα ενδιαφέροντα. Δεν είδαμε κάποια χειροπιαστή ένδειξη του πόσο γρήγορη είναι, αλλά κάποια στιγμή που πατήθηκε ένα gadget του Scala MM με το mouse, η ένδειξή του "απογειώθηκε". Θα την πάρουμε όμως στα χέρια μας και θα σας πούμε με ακρίβεια.



Ομως, μαζί με την 4000 είδαμε και δύο σχετικά νέα περιφερειακά: τη Studio 16 και το GLock. Η Studio 16 είναι μια κάρτα ήχου επαγγελματικών επιδόσεων με 16 bits stereo έξοδο, 44 KHz sampling, real time ηχητικά εφέ και πάρα πολλά άλλα. Σίγουρα είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει και ακούσει στο χώρο του ήχου, αλλά η τιμή της δεν τη βάζει μέσα στο πεδίο βολής του ερασιτέχνη, αφού θα ξεπερνάει τις 120.000 δρχ. στην Ελλάδα. Φυσικά, είναι άψογα συνεργαζόμενη με τη Scala MM. Το GLock είναι ένα S-VHS genlock, το οποίο, πέρα των κλασικών χειρισμών και δυνατοτήτων, μπορεί να δεχτεί και δύο compisite σήματα εικόνας, τα οποία θα χειρίζεται! Μπαίνει εσωτερικό στην Amiga (φαντάζομαι και στις 1500, 2000 και 3000) και η χρήση του γίνεται μέσω του πληκτρολογίου. Ο projector δεν είναι η ιδανική συσκευή για να κρίνεις ένα genlock, αλλά πρέπει να είναι καλό, τουλάχιστον για το κόστος του. Και αυτό ελέγχεται από το Scala MM, ενώ η τιμή του είναι περί τις 100.000 δρχ.

Αφού τελείωσε η παρουσίαση των μηχανημάτων, ήρθε η ώρα των ερωτήσεων. Παραθέτουμε, λοιπόν, την "κεντρική ιδέα" των αποριών που έχουν δημιουργηθεί στην ελληνική αγορά:

ΕΡΩΤΗΣΗ: Στο μπροστινό μέρος του μηχανήματος αναφέρεται A4000/040. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να περιμένουμε και την εμφάνιση ανάλογων μηχανημάτων με κατώτερους επεξεργαστές όπως 68030 και 68020;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Είναι πολύ πιθανόν στο μέλλον να εμφανιστούν και οικονομικές εκδόσεις του συστήματος βασιζόμενες στο AA ή AAA chipset και κάποιο μικρότερο επεξεργαστή της MOTOROLA. Εξάλλου, η CPU στην 4000 υπάρχει με τη μορφή κάρτας επέκτασης στη CPU slot. Η κεντρική πλακέτα δεν έχει καμία CPU.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Οι κάρτες με επεξεργαστές για την A3000 μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην A4000; Ο 68040 της A4000 μπορεί να μπει σαν CPU στην τριχίλιαρη;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Ναι, διάφορες κάρτες για την 3000 μπορούν να μπουν στη CPU slot, αντικαθιστώντας τον 68040/25. Δεν μπορεί να γίνει όμως το αντίστροφο, δηλαδή ο 68040 της 4000 δεν θα δουλέψει στην A3000.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ποια είναι η σχετική ταχύτητα της A4000 ως προς την A3000;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η A4000 είναι περίπου 4 φορές πιο γρήγορη. (Σχόλιο: νομίζω ότι είναι υπερβολή, αλλά θα δούμε...)

ΕΡΩΤΗΣΗ: Η A3000 θα μπορεί να αναβαθμιστεί σε A4000, ως προς το θέμα των νέων modes γραφικών, με την προσθήκη του νέου AGA chip set;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Οχι, δεν θα είναι δυνατή αυτή η εξέλιξη της A3000, τουλάχιστον μέσω του νέου chipset. Υπάρχουν όμως πολύ καλές κάρτες βελτίωσης των 3000 με 24bit graphics. (Σχόλιο: Αντίθετα, εμείς μάθαμε ότι μάλλον σε έναν-δύο μήνες το AGA chipset θα υπάρχει και για την 3000, οπότε δεν θα αναγκαστεί κάποιος να συμβιβαστεί με τον AT-BUS σκληρό της 4000 και την έλλειψη του flicker fixer.)



ΕΡΩΤΗΣΗ: Η εμφάνιση της 4000 δεν δημιουργεί κάποιον πανικό στην αγορά, ιδιαίτερα στους κατόχους της 3000, οι οποίοι αναγκάζονται πολύ γρήγορα να αλλάξουν το μηχάνημά τους;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η τεχνολογία τρέχει πολύ γρήγορα και η Amiga πρέπει να ακολουθήσει και να οδηγήσει την κούρσα. Δεν υπάρχει όμως τέτοιο θέμα για την 3000, αφού είναι ένα πολύ καλό μηχάνημα που δεν έχει παραπονούμενους χρήστες, οι οποίοι θα μπορούσαν να βιαστούν σε upgrade.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εχει εντοπιστεί το εξής πρόβλημα στην αγορά της Amiga της χώρας μας: Η τιμή λιανικής πώλησης της 1200, για παράδειγμα, είναι περίπου 40 χιλιάδες δραχμές υψηλότερη από αυτήν της Γερμανίας, με αποτέλεσμα να μπορεί κάποιος να αποκτήσει το μηχάνημά του από εκεί, ειδικά τώρα με την ενωμένη Ευρώπη, π.χ. μέσω κάποιου φίλου του που ταξιδεύει κ.λπ.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Το πρόβλημα είναι υπαρκτό και γνωστό στην Commodore Europe. Οφείλεται στη νοοτροπία κάποιων μεγαλεμπόρων που αγοράζουν χιλιάδες κομμάτια χονδρικώς από την Commodore, τα οποία μεταπωλούν αστραπιαία με εξευτελιστικό κέρδος. Τα έξοδά τους δεν περιλαμβάνουν εγγύηση και υποστήριξη, αφού δεν παρέχουν τίποτα τέτοιο. Αυτή η λογική μπορεί να εξαλειφτεί, αν όλα τα καταστήματα αγοράζουν από εξουσιοδοτημένους αντιπροσώπους της Commodore και όχι απ' αυτούς τους "χονδρεμπόρους". Με αυτό τον τρόπο στη χώρα σας θα δημιουργηθεί μια πιο σαφής εικόνα της αγοράς και η Commodore θα επενδύσει περισσότερα και σε διαφήμιση αλλά και σε υποστήριξη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ας αναφέρουμε έναν - όχι και τόσο ουσιαστικό όμως - περιορισμό κατά την εξαγωγή συναλλάγματος από την Ελλάδα που ορίζει ότι μέχρι περίπου 330.000 δρχ. μπορούν να βγουν σαν ταξιδιωτικό συνάλλαγμα και 40.000 δρχ. σε δραχμές.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Στο θέμα της υποστήριξης υπάρχει ένα γνωστό πρόβλημα με τα ελληνικά στην Amiga, τα οποία δεν είναι διεθνής γραμματοσειρά. Υπάρχει κάποια προοπτική για εξελληνισμό του Workbench και γενικότερα του λειτουργικού συστήματος της Amiga μέσα από το LOCALE που βρίσκουμε στη νέα έκδοση του OS;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η απάντηση βασίζεται στην προηγούμενη ερώτηση. Αν υπάρχει ανταπόκριση στην κλίση μας για την προμήθεια υπολογιστών από τον εξουσιοδοτημένο αντιπρόσωπό μας, θα επενδύσουμε περισσότερα στην Ελλάδα. Αυτό σημαίνει ότι θα μπορείτε να περιμένετε ελληνική έκδοση του OS μετά από τουλάχιστον έξι μήνες.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Υπάρχει ένα πρόβλημα με την εύρεση σκληρών δίσκων για τις A600 και A1200. Οι εταιρίες σκληρών δίσκων στην Ελλάδα υποστηρίζουν ότι δεν έχουν - και δεν προτίθενται να φέρουν - τέτοιους σκληρούς για τα μοντέλα της Commodore. Επίσης, η τιμή

τους είναι πολύ υψηλή, βάζοντας το μέσο χρήστη εκτός τόπου. Δεν θα μπορούσε η Commodore να προμηθεύει και αυτούς τους σκληρούς δίσκους για τα μοντέλα της;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η Commodore έχει έρθει σε συνεννόηση με τις εταιρίες κατασκευής σκληρών δίσκων για τα νέα της μοντέλα και η υποστήριξή τους στους mini σκληρούς δίσκους γι' αυτά είναι δεδομένη. Η τιμή τους είναι ακόμα πολύ υψηλή, γιατί δεν είναι αντικείμενο υψηλής κατανάλωσης, όπως οι κλασικοί σκληροί για PCs, και όχι εξαιτίας των πολύ μικρών διαστάσεών τους. Το μέλλον όμως των υπολογιστών υπαγορεύει τη χρήση τους και η Commodore τους διάλεξε γιατί στο άμεσο μέλλον η τιμή τους θα πέσει στα επίπεδα των κοινών σκληρών.

Εδώ επενέβη ο κύριος Περικλής Αργυρόπουλος και διαβεβαίωσε τον ερωτώντα ότι έχει έρθει σε συνεννόηση με εταιρίες εισαγωγής σκληρών δίσκων στην Ελλάδα και η 1200 θα υποστηριχτεί και υποστηρίζεται ήδη σε αυτό το θέμα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Υπάρχει προοπτική δημιουργίας κάποιου PC emulator για την A1200 στο προσεχές μέλλον, καθώς και για την A600;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Ναι, μάλιστα έχει ξεκινήσει η σχεδίαση και ανάπτυξη από κάποιους παράλληλους κατασκευαστές ενός τέτοιου AT emulator με υποστήριξη προς τη VGA. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για έναν emulator βασισμένο στον 486/25 MHz, ο οποίος θα προστίθεται στην expansion port της 1200 και θα κοστίζει περί τις 100.000 δρχ. στη χώρα μας.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θα υπάρξει μαθηματικός επεξεργαστής σαν επέκταση για την A1200;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η A1200 έχει θέση για μαθηματικό επεξεργαστή 68881 ή 68882 δίπλα στη CPU του μηχανήματος. Ο επεξεργαστής όμως δεν μπορεί να προστεθεί σαν επέκταση, αλλά μόνο από το εργοστάσιο. Δηλαδή, θα γίνεται από την αρχή παραγγελία του μηχανήματος με Floating Point Unit ή όχι.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Η Amiga 4000 έχει προλογιστεί στη χώρα μας με κάποιες σημαντικές ελλείψεις. Αυτές είναι ο SCSI controller, η true 24bit κάρτα γραφικών, ο flicker fixer και ο 16bit ήχος. Πρόκειται αυτά να συμπεριληφθούν στο επόμενο μηχάνημα που θα βγει από τις γραμμές παραγωγής της Commodore, την Amiga 5000;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Δεν ξέρουμε αν ο υπολογιστής αυτός θα ονομάζεται A5000 ή κάπως αλλιώς, αλλά σίγουρα θα εμφανιστεί το νωρίτερο σε 4-6 μήνες. Θα περιλαμβάνει έναν πολύ γρήγορο SCSI II controller και βελτιωτή οθόνης. Δηλαδή, 24bit true color και flicker fixer.

Το τέλος των ερωτήσεων ακολούθησε ένα πραγματικά πολύ όμορφο trailer, φτιαγμένο από την ομάδα προγραμματιστών της ASDG με τη βοήθεια του MorphPlus και του Art Department. Περιλάμβανε κυρίως μεταμορφώσεις αντικειμένων, όπως τη μεγάλη προσπάθεια του



George Washington να αλλάξει την έκφραση του προσώπου του, με μια πραγματικά φοβερή κίνηση και έξυπνη ηχητική επένδυση. Ναι, αυτό ήταν όντως διαφήμιση του μηχανήματος!

Βγήκε, λοιπόν, επίσημα η είδηση ότι πολύ σύντομα θα έχουμε νέα μηχανήματα από την Commodore. Από την όλη συζήτηση το συμπέρασμα είναι ότι μέσα στο 1993 οι Amiga - τουλάχιστον τα μεγάλα μοντέλα - θα είναι εφοδιασμένα με πραγματικά 24bit graphics. Επίσης, το κορυφαίο μοντέλο της νέας σειράς μάλλον θα λέγεται A5000 και έχει και SCSI II controller.

Πολύ πιθανόν μια 4000 με τον 68020 ή 68030 και μικρότερο γενικά configuration θα μπει στη θέση της 2000. Πάντως, η νέα χρονιά (είμαστε κιόλας στον τρίτο της μήνα) προβλέπεται γεμάτη εξελίξεις από την Commodore. Κερδισμένοι σίγουρα οι χρήστες, αφού αυτό συνεπάγεται πτώση των τιμών και ισχυρότερα μηχανήματα.

Περιμένουμε λοιπόν με αγωνία, αφού η αντιπαράθεση της ταχύτητας και του χρώματος έχει φουντώσει τώρα ακόμα περισσότερο με την επάνοδο της Atari με το πολύ καλό Γεράκι της...

DUNE II

Οι διαμάχες μεταξύ οικογενειών είναι ένα από τα αγαπημένα θέματα των σεναριογράφων, αλλά μέχρι τώρα δεν είχε εισβάλει στα παιχνίδια των υπολογιστών.

Η αρχή γίνεται με το "Dune II", όπου οι οικογένειες των Ατρείδων (οι καλοί), των Ordos (οι κακοί) και των Harkonens (οι αναπληρωματικοί κακοί) φιλονικούν για τα πολύτιμα ορυχεία του πλανήτη Arrakis, με τελικό στόχο να κυριαρχήσουν πάνω στον πλανήτη.

Από τη στιγμή που θα διαλέξετε την οικογένεια, στην οποία θα ενταχθείτε, βρίσκεστε αντιμέτωποι με ένα παιχνίδι τύπου "Populus": έχετε αρχικά κάποια ορυχεία, από τα οποία θα πρέπει να εξάγετε το πολύτιμο υλικό που στη συνέχεια θα εμπορευτείτε. Τα κέρδη από το εμπόριο μπορούν να επενδυθούν με δύο τρόπους.

Ο πρώτος είναι η οργάνωση εξερευνητικών αποστολών για νέα ορυχεία που θα προστεθούν στην ιδιοκτησία σας.

Ο δεύτερος τρόπος επένδυσης θα σας βοηθήσει να πάρετε τα ορυχεία των αντιπάλων σας, αλλά και να υπερασπιστείτε τα δικά σας από όσους τα επιβουλεύονται.

Οπως είναι προφανές, οι επενδύσεις αυτές αφορούν όπλα, επιθετικά ή αμυντικά.

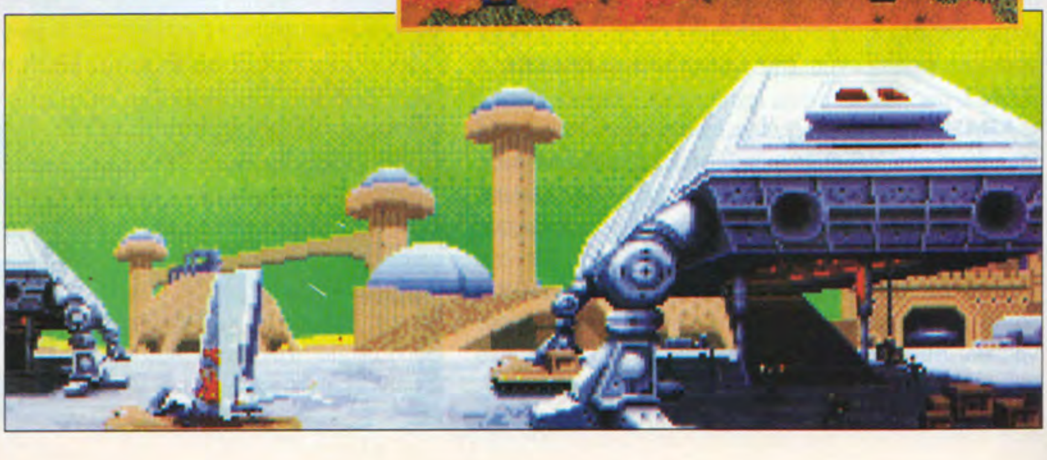
Για να γίνει μάλιστα η κατάσταση λίγο πιο περίπλοκη, η Virgin πρόσθεσε και άλλες ομάδες (ή ανθρωποειδών) στο παιχνίδι, όπως οι ιθαγενείς, οι Sardukars (φοβερές πολεμικές μηχανές), οι Bene Gesserit (διαβολικές γυναίκες) που, ανάλογα με τις στρατηγικές σας κινήσεις, μπορεί να βρίσκονται στο πλευρό σας ή απέναντί σας.

Το μόνο σίγουρο είναι ότι τα σκουλήκια της άμμου θα είναι πάντα εναντίον σας καταβροχθίζοντας ό,τι δημιουργήσατε με κόπο.

Το "Dune II" έκανε, σε σχέση με τον προκάτοχό του, μια στροφή από το χώρο της στρατηγικής στο χώρο του simulation.

Με τα γραφικά, τον ήχο και το gameplay να βρίσκονται σε εξαιρετικά επίπεδα, το "Dune II" αναμένεται να κερδίσει όλους τους gamers όταν κυκλοφορήσει, κάπου στα τέλη Μαρτίου.





EURO SOCCER

Ενα football simulator είναι πάντα ευπρόσδεκτο στη σύνταξη του Pixel, αν και η διάρκεια παραμονής των περισσοτέρων δεν ξεπερνά τη διάρκεια ενός review, όσο χρειάζεται δηλαδή για να διαπιστωθεί ότι δεν μπορεί να συγκριθεί με το Kick off 2 (αν και - δυστυχώς - το Sensible Soccer κατάφερε να ξεφύγει απ' αυτά τα μέτρα και να μιάνει τα γραφεία μας).

Το Euro Soccer όμως δεν ήταν τόσο τυχερό: αντιμετώπισε τη γενική κατακραυγή και απομακρύνθηκε γρήγορα.

Θα πρέπει βέβαια να σημειώσουμε ότι το "Euro Soccer" δεν είναι κακό. Υπάρχουν αρκετά χαρακτηριστικά, όπως επιλογή one ή two players game, απλό παιχνίδι ή πρωτάθλημα, στεγνό ή βρεγμένο γήπεδο (χωρίς να έχει ιδιαίτερη σημασία σε ό,τι αφορά το gameplay) και επιλογή τακτικής (4-4-2, 4-3-3 και 4-2-4). Από την άλλη πλευρά όμως λείπουν πολλά άλλα χαρακτηριστικά, από τα οποία ενδεικτικά θα αναφέρουμε το φάλτσο στα σουτ και την παντελή απουσία φάουλ. Ενα διαφορετικό χαρακτηριστικό, το αν είναι καλύτερο ή χειρότερο θα το αποφασίσετε εσείς, είναι ότι ο τερματοφύλακας δεν ελέγχεται πλήρως από τον υπολογιστή. Οταν μάθετε το χειρισμό του σίγουρα θα αποσοβήσετε πολλά γκολ, αλλά μέχρι τότε θα υποστείτε αρκετές ταπεινωτικές ήττες από ανυπόληπτες ομάδες. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, το scrolling απέχει αρκετά από το να χαρακτηριστεί "ομαλό" και πολλές φορές θα εκπλαγείτε (ευχάριστα ή δυσάρεστα), διαπιστώνοντας ότι αν και η μπάλα κατέληξε στα δίχτυα ο υπολογιστής υποδεικνύει άουτ!

Οπως καταλάβατε δεν έχουμε ενθουσιαστεί με το "Euro Soccer". Το παιχνίδι μάλλον απευθύνεται στους αρχάριους στο χώρο των football simulators, που ζητάνε απλά πράγματα, και όχι στους εξπέρ του είδους, όπως οι συντάκτες του Pixel. Αν ανήκετε στην πρώτη κατηγορία, ίσως το βρείτε ενδιαφέρον.



SUPER HERO



Βαρεθήκατε να ορίζουν άλλοι τους ήρωες, το ρόλο των οποίων θα παίξετε σε διάφορα παιχνίδια; Μήπως πιστεύετε ότι φτάνει πια με τον Batman, τον Spiderman και τους άλλους γνωστούς χαρακτήρες; Αν ναι, η Psygnosis διαισθάνθηκε τα παράπονά σας και σας δίνει την ευκαιρία να σχεδιάσετε εσείς τον ήρωά σας, ορίζοντας από απλά πράγματα, όπως η εμφάνισή του, μέχρι και εξαιρετικά πολύπλοκα χαρακτηριστικά, όπως η δύναμη των διαφόρων χτυπημάτων και οι ειδικές ικανότητες.

Η Psygnosis ισχυρίζεται ότι όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί των χαρακτηριστικών είναι σε θέση να δημιουργήσουν περίπου 80 πεντάκις εκατομμύρια ήρωες, άρα θα πρέπει να είμαστε ικανοποιημένοι από τις δυνατότητες επιλογής.

Εχοντας δημιουργήσει τον ήρωά σας μπορείτε να περάσετε στο κυρίως τμήμα του παιχνιδιού, το οποίο είναι ένα platform beat 'em up. Σκοπός σας είναι να σώσετε τον κόσμο από τα πλάσματα Apex, που είναι πολύ κακοαναθρεμμένα και προκαλούν διάφορες συμφορές.

Η ιστορία αυτή δεν διεκδικεί βέβαια βραβείο πρωτοτυπίας, αλλά οι υποψηφιότητες του παιχνιδιού για βραβεία θα πρέπει να αναζητηθούν στα γραφικά και στον ήχο: τα sprites είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένα και το animation πολύ ομαλό και αν λάβουμε υπόψη το ότι τα sprites δεν είναι απόλυτα προκαθορισμένα, μια και συμμετέχετε στη διαμόρφωση της εμφάνισης του χαρακτήρα σας, θα πρέπει σίγουρα να συγχαρούμε τους προγραμματιστές. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης πλούσια και δίνουν ζωντάνια στο παιχνίδι. Η ημερομηνία κυκλοφορίας του "Super Hero " τοποθετείται στις αρχές Μαρτίου και δεν βλέπουμε την ώρα...

WALKER

Η τριλογία του "Πολέμου των Αστρων" εισήγαγε πολλά νέα πλάσματα και μηχανικά κατασκευάσματα και σίγουρα η Psygnosis μπορούσε να διαλέξει κάποιο καλύτερο – από αισθητικής άποψης –, ως βάση για ένα παιχνίδι, από το Scout Walker. Πρόκειται για ένα μηχανικό κατασκεύασμα, αρκετά ψηλό, που περπατάει με δύο πόδια και έχει πλήρωμα δύο ατόμων. Το καινούριο παιχνίδι της Psygnosis σας τοποθετεί στο πιλοτήριο ενός τέτοιου μηχανήματος είτε μόνο σας είτε με κάποιο φίλο σας. Στη δεύτερη περίπτωση ο ένας από τους δύο θα αναλάβει την πλοήγηση του Scout Walker και ο άλλος το χειρισμό των όπλων. Τα όπλα έχουν προφανή στόχο, αυτό που θα είχαν και σε οποιοδήποτε άλλο shoot 'em up, να εξολοθρεύουν δηλαδή τους αντιπάλους σας, στους οποίους θα έπρεπε ίσως να φέρεστε καλύτερα, νιώθοντας οίκτο όταν βλέπετε πώς τους φέρθηκε αυτός που τους σχεδίασε: οι περισσότεροι είναι μικροί και καχεκτικοί, χωρίς αυτό να τους εμποδίζει να κάνουν καλά τη δουλειά τους. Για να είμαστε δίκαιοι, θα πρέπει να πούμε σ' αυτό το σημείο ότι το sprite που ελέγχετε, δηλαδή ο Scout Walker, καθώς και τα background graphics έχουν σχεδιαστεί με πολλή προσοχή και το animation του Walker είναι ομαλότατο. Τα ηχητικά εφέ είναι πραγματικά εντυπωσιακά, περιλαμβάνοντας sampled ήχους ελικοπτέρων, όπλων κλπ., καθώς και εξαιρετικά ηχητικά θέματα. Το gameplay είναι επίσης καλό, αν και το να χειριστείτε μόνοι σας το Scout Walker δεν είναι το απλούστερο πράγμα στον κόσμο και έτσι αναγκαστικά θα πρέπει να καταφύγετε στο two players game. Συνολικά πρόκειται για ένα ενδιαφέρον shoot 'em up, με πιο σημαντικό το γεγονός ότι ένα παιχνίδι της Psygnosis δεν βαθμολογείται με άριστα στα γραφικά.



AMBERMOON

Από τα μακρινά αστέρια η Tlialion μετακόμισε στο πιο κοντινό φεγγάρι και έτσι έχουμε το "Ambermoon", το διάδοχο του "Amberstar". Τα πράγματα δεν έχουν αλλάξει βέβαια δραματικά κι έτσι το παιχνίδι παραμένει ένα RPG, αλλά εμείς θα εξετάσουμε τις αλλαγές που έχουν γίνει.

Η πρώτη αλλαγή που θα παρατηρήσει κανείς είναι ότι η προοπτική, με την οποία παρουσιάζεται ο γύρω χώρος, είναι πολύ βελτιωμένη, επιτρέποντάς σας να ξεχωρίσετε πιο εύκολα τι σας περιβάλλει και πού πηγαίνετε. Τα γραφικά επίσης έχουν αλλάξει, με βελτιώσεις σε διάφορα σημεία, χωρίς τίποτα το ιδιαίτερο όμως. Αλλη μια καινοτομία του "Ambermoon", σε σχέση με το "Amberstar", είναι ο τρόπος με τον οποίο χειρίζεστε τα αντικείμενα. Αντί να ψάχνετε για το κατάλληλο icon στην οθόνη με τα αντικείμενα, το μόνο που έχετε πλέον να κάνετε είναι να προσδιορίσετε το αντικείμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε με το mouse και στη συνέχεια να προσδιορίσετε το σημείο στο οποίο θα χρησιμοποιηθεί το αντικείμενο, μια εξαιρετικά απλή διαδικασία.

Τα κιβώτια που βρίσκονται διάσπαρτα στο χώρο του παιχνιδιού (ο οποίος έχει διαστάσεις 800x800), περιέχουν χρήσιμα αντικείμενα ή θανάσιμες παγίδες. Ορισμένα απ' αυτά θα αντισταθούν πριν σας αποκαλύψουν τα μυστικά τους, αλλά αν τα καταφέρετε θα ανταμειφθείτε. Μάλιστα, εκτός από το ότι περιέχουν χρήσιμα αντικείμενα, τα ανοικτά κιβώτια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως προσωρινή αποθήκη αντικειμένων, που είναι υπερβολικά βαριά για να τα κουβαλάτε μαζί σας.

Το μεγαλύτερο μυστικό όμως του "Ambermoon" είναι η ύπαρξη πολλών κόσμων, στους οποίους μπορείτε να περιπλανηθείτε, αλλά η Tlialion δεν έχει αποκαλύψει περισσότερες πληροφορίες. Γι' αυτό θα πρέπει λοιπόν να περιμένετε, όπως άλλωστε κι εμείς, για την τελική έκδοση του παιχνιδιού, που τοποθετείται χρονικά στα μέσα Απριλίου.





SPIN SOFTWARE

"Ο τολμών νικά", αναφέρει ρητά γνωστό απόφθεγμα. Νικά όμως και ο επιμένων. Αραγε, ισχύουν και τα δυο γνωμικά, όταν μιλάμε για ελληνικό software; Αν μπορούμε να συμπεράνουμε από τη SPIN Software, η απάντηση είναι ναι. Στόχος της SPIN για το άμεσο μέλλον είναι η κυκλοφορία 14 παιχνιδιών σε Amiga και PC format, με ελληνικούς τίτλους, user interface και οδηγίες, στα οποία θα περιλαμβάνονται arcades, adventures, puzzle και strategy games. Ηδη είναι έτοιμοι οι πρώτοι 7 τίτλοι (θα κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους δυο με τρεις μήνες), ενώ δουλεύονται πυρετωδώς οι επόμενοι. Γιατί δηλαδή; Τι παραπάνω έχει η Psygnosis; (Απλώς αστειευόμαστε...)

ΤΑΡΤΑ

Η "Τάρτα" δεν έχει καμιά απολύτως σχέση με γλυκά οποιουδήποτε είδους. Δημιουργήθηκε από μια ομάδα προγραμματιστών, οι οποίοι κατάγονται από την... Αρτα. Το παιχνίδι τους σας φέρνει αντιμέτωπους με το χρόνο, με παγίδες και εμπόδια και με την ίδια την παρατηρητικότητά σας. Παίζεται εξ ολοκλήρου με το ποντίκι. Εχει παραπάνω από 20 διαφορετικές οθόνες (δεν θα σας πούμε ακριβώς πόσες), οι οποίες και χωρίζονται σε τετράγωνα.

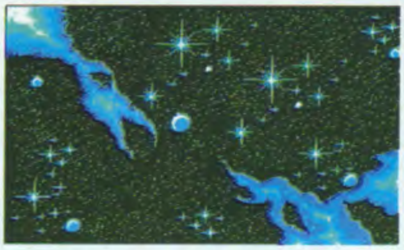
Ο υπολογιστής ανακατεύει τα κομμάτια και τα εμφανίζει μέσα στην "πίστα", ένα για κάθε κλικ του mouse. Ο παίκτης θα πρέπει αφ' ενός να αναγνωρίσει την πιθανή θέση του κομματιού και κατόπιν να το τοποθετήσει - δουλειά καθόλου εύκολη, μια και μπορεί άλλα κομμάτια να εμποδίζουν το δρόμο. Δυστυχώς, ο παίκτης είναι ο μόνος που θέλει να συμπληρώσει το παζλ. Ολο το παιχνίδι είναι εναντίον του. Βόμβες εκρήγνυνται αφαιρώντας χρόνο, μαύρες τρύπες απορροφούν κομμάτια μέσα από τα χέρια σας και πολλά ακόμη περίεργα... περιστατικά βοηθούν να χάσετε ευκολότερα απ' όσο νομίζατε.

Ενα εθιστικό παιχνίδι, με ρυθμό και σασπένς. Δεν πρωτοτυπεί, αλλά ξέρει να "καθηλώνει" τον παίκτη, προσφέροντας κάτι παραπάνω από ένα απλό puzzle. Κυκλοφορεί σε Amiga και PC format (VGA graphics).



DEFENDER OF THE GALAXY

Το ότι στη συλλογή των παιχνιδιών της SPIN υπάρχει και ένα arcade shoot 'em up είναι σίγουρα καλό σημάδι. Ταχύτατο scrolling και γραφικά, που δεν έχουν σε τίποτα να ζηλέψουν από τα αντίστοιχα μεγάλων ευρωπαϊκών ονομάτων, είναι τα πλεονεκτήματα του συγκεκριμένου game. Η υπόθεση είναι η γνωστή: το σκάφος σας θα πρέπει να καταστρέψει την εχθρική βάση και, για να γίνει αυτό, θα πρέπει να διατηρηθεί σε ακέραια κατάσταση. Προτού ο δείκτης της ενέργειάς σας φτάσει στο μηδέν, θα πρέπει να βρείτε τις μυστικές πύλες και να περάσετε στην επόμενη διάσταση, εξοπλίζοντας συγχρόνως το σκάφος σας με όπλα που θα βρείτε στο δρόμο. Οι εξωγήινοι θα υποφέρουν για άλλη μια φορά. Παιχνίδι που θεραπεύει το άγχος, μια και ξεσπάτε στα sprites, αλλά δημιουργεί ιλίγγους, μια και τρέχετε με τρομερή ταχύτητα μέσα σε στενούς διαδρόμους, κινδυνεύοντας να τσακιστείτε κάθε στιγμή. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει αρχικά σε Amiga format.

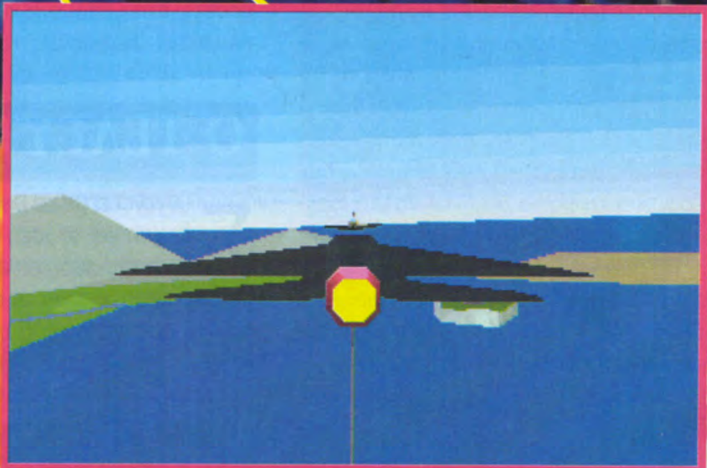


Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ



Συγγενεύει με το Defender of the Crown και το Joan of Arc, αν και δίνει περισσότερη έμφαση στα ιστορικά δεδομένα και τη στρατηγική. Ο παίκτης παίρνει το ρόλο του τελευταίου αυτοκράτορα του Βυζαντίου, του Κωνσταντίνου Παλαιολόγου, λίγο πριν από την οριστική πτώση της αυτοκρατορίας. Οι συνθήκες είναι ιδιαίτερα δύσκολες: βάρβαροι, κουρσάροι, Τούρκοι, Σλάβοι και Ενετοί επιβουλεύονται τις άλλοτε ελληνικές περιοχές. Σκοπός σας είναι να επιβιώσετε και να δώσετε το Βυζάντιο στην παλιά του αίγλη, κατατροπώνοντας τους εχθρούς και οδηγώντας το βασίλειο στη δόξα έως τα βαθιά σας γεράματα. Μόνο που η ιστορία δεν είναι με το μέρος σας. Οι επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας είναι πάρα πολλές: αύξηση φορολογίας, δημιουργία επιδρομών, σύναψη συμμαχιών... Κάθε επιλογή επιδρά στο ηθικό και την ισχύ του στρατού σας, όπως και των κατοίκων. Οπως καταλαβαίνετε, ένα παιχνίδι σαν κι αυτό έχει ανάγκη από φιλικό user interface. Ποιο άλλο περιβάλλον είναι καταλληλότερο γι' αυτό από τα Windows; Πράγματι, πρόκειται για ένα από τα λίγα "πλήρη" παιχνίδι για Windows που κυκλοφορούν, αξιοποιώντας τόσο τα παράθυρα, το ποντίκι και τα menus όσο και τα υψηλής ανάλυσης VGA graphics.

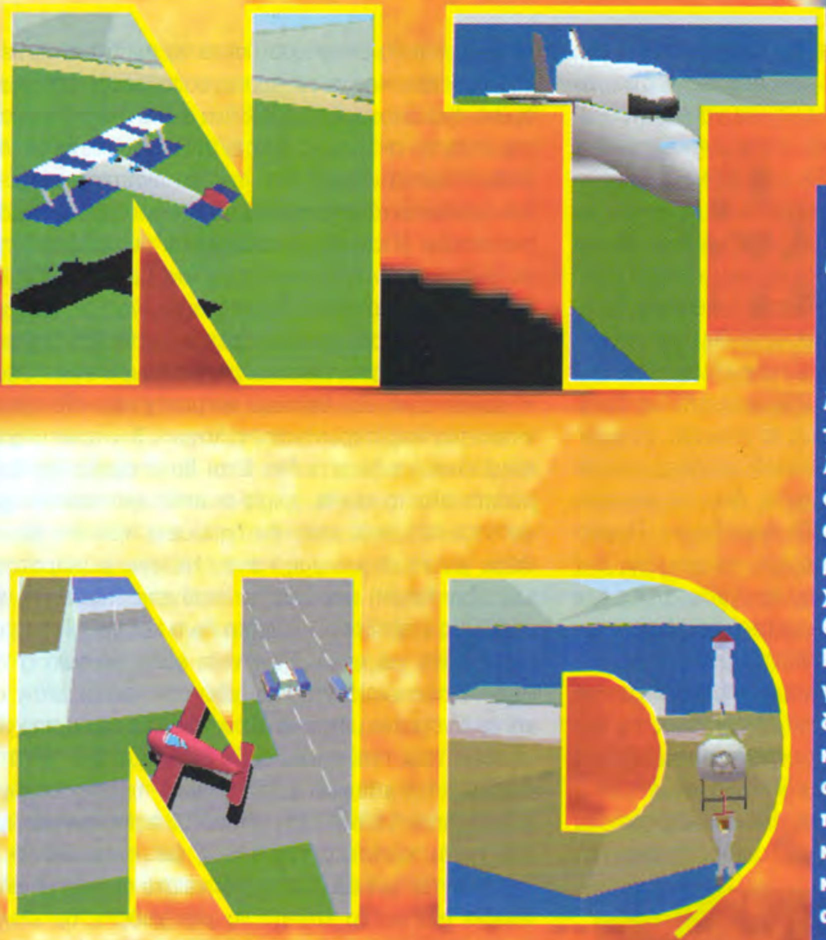
STU ISLA



Η 7η τέχνη έχει σίγουρα πολύ ενδιαφέρον από όποια σκοπιά και αν τη δεις. Ενας ολόκληρος κόσμος από ηθοποιούς, σκηνοθέτες, ηχολήπτες, τεχνικούς μονταζ και άλλους, ασχολείται με το χώρο που ονομάζουμε κινηματογράφο. Τώρα έχετε κι εσείς την ευκαιρία να πάρετε το ρόλο ενός από τους συντελεστές των ταινιών ή και όλων μαζί. Eνα flying and filming simulation με τίτλο Stunt Island αναλαμβάνει να σας φέρει σ' αυτό το "μαγικό" κόσμο.

• του Αργύρη Γιαγιά

SPECIAL REVIEW



Το καλοκαίρι του 1986, έγινε μια από τις σημαντικότερες συμφωνίες στην ιστορία της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Αυτή όμως η συμφωνία δεν συμπεριλάμβανε ηθοποιούς, σκηνικά ή σκηνοθέτες. Μόνο ένα νησί. Το Stunt Island (η ελληνική μετάφραση είναι το "νησί του ρίσκου", αλλά προτιμώ να το αναφέρω στα αγγλικά για την αποφυγή "μαργαριταριών") αγοράστηκε σ' ένα παράτολμο επιχείρημα των κεντρικών στούντιο. Καθώς βρίσκεται στην ακτή της Νότιας Καλιφόρνια, το νησί δίνει τη δυνατότητα για ιδιωτικό γύρισμα σκηνών υψηλού κινδύνου. Στη διάρκεια της περασμένης δεκαετίας, η εξασφάλιση άδειας για το γύρισμα επικίνδυνων σκηνών στις δημόσιες περιοχές ήταν κάτι πολύ δύσκολο για τα κινηματογραφικά στούντιο. Επειδή οι επικίνδυνες σκηνές είχαν γίνει πολύ πιο "ρεαλιστικές" (εκρήξεις ολόκληρων οικοδομικών τετραγώνων, συγκρούσεις αεροσκαφών, πολλαπλά τρακαρίσματα αυτοκινήτων σε συνωστισμένους δρόμους), οι προκινηματογραφικοί προϋπολογισμοί ήταν το ίδιο δύσκολοι όσο και το να γυρίσεις την επικίνδυνη σκηνή. Εχοντας ένα ιδιωτικό μέρος, διαμορφωμένο με τρόπο που να δέχεται υψηλού κινδύνου δραστηριότητες, έδωσε στα στούντιο την ευκαιρία να επενδύσουν πολύτιμο χρόνο (ο οποίος ξοδευόταν σε προπαραγωγικές διοικητικές δουλειές) για τη δημιουργία ακόμα καλύτερων σκηνών. Το Stunt Island είναι ο μοναδικός παράδεισος των stunts. Εάν χρειάζεται να γίνει ένα stunt, ο μόνος περιορισμός είναι το ταλέντο, η φαντασία και η φυσική κατάσταση. Το Stunt Island (the game) είναι η αναπαράσταση της τοποθεσίας και των δραστηριοτήτων του Stunt Island στις οθόνες των υπολογιστών σας. Εχετε την ευκαιρία να γίνετε stunt πιλότος, film editor, σκηνοθέτης και film designer.

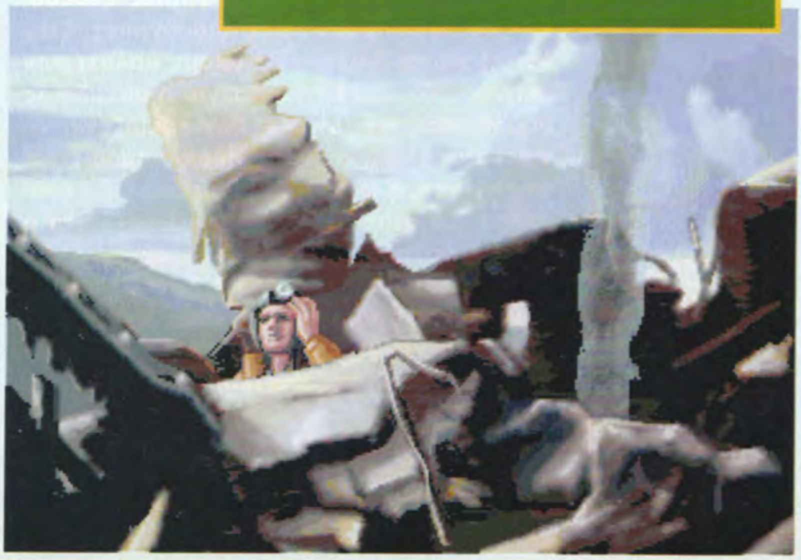


ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Τη σημερινή εποχή, η ποιότητα στα παιχνίδια των υπολογιστών έχει γίνει συ-

νώνυμο με την ποσότητα. Ετσι δεν θα πρέπει να σας ξαφνιάσει όταν δείτε ότι το παιχνίδι χρειάζεται 13 Mbytes ελεύθερο χώρο στο δίσκο για να εγκατασταθεί. Και οι υπόλοιπες απαιτήσεις είναι αξιοπρόσεκτες: θα χρειαστείτε έναν IBM 386SX στα 16 MHz και άνω ή συμβατό. Οπως, όμως, λέει και ο ίδιος ο κατασκευαστής, συνιστάται 386DX στα 33 MHz και άνω. Με τη μνήμη δεν θα έχετε ιδιαίτερα προβλήματα, αφού χρειάζεστε 570 Kbytes από τα 640 της συμβατικής μνήμης, αλλά και εδώ συνιστάται όσο το δυνατόν περισσότερη μνήμη (extended). Χρειάζεστε επίσης Dos 3.3 και άνω, ένα drive και VGA με 256 χρώματα, με Color Monitor. Για να απολαύσετε όμως το παιχνίδι, θα χρειαστείτε ένα joystick ή ένα Microsoft συμβατό mouse και μια κάρτα ήχου. Υποστηρίζονται όλες οι γνωστές κάρτες (AdLib, Sound Blaster, Thunder Board, Roland κ.λπ.), καθώς και το Sound Source κατασκευής της Walt Disney. Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι πολύ εύκολη και έχετε τη δυνατότητα για ορισμό του path, στο οποίο θα εγκατασταθεί το game. Οταν τελειώσουμε από Dos Prompt, δίνουμε stunt και ξεκινάμε. Η Walt Disney μάς έχει συνηθίσει, σε όλες τις παραγωγές της, σε εντυπωσιακές εισαγωγές με Interactive χαρακτήρα. Ετσι και εδώ ξεκινάμε, ακούγοντας το σκηνοθέτη να δίνει τις τελευταίες οδηγίες πριν από το γύρισμα της σκηνής. Το speech είναι πολύ καλό και θα μπορούσα άνετα να πω ότι είναι μέσα στα δυο-τρία καλύτερα που έχω ακούσει ποτέ. Αφού δούμε ένα αποτυχημένο και ένα επιτυχημένο γύρισμα της σκηνής, ακολουθεί ένα εντυπωσιακό stunt με δυο αεριωθούμενα αεροπλάνα (το ένα αναστραμμένο) να διασταυρώνονται στον αέρα σε απόσταση λίγων μόνο εκατοστών. Η εισαγωγή συνεχίζεται με μια περιήγηση πάνω από το νησί με τη συνοδεία μιας πολύ καλής μουσικής υπόκρουσης. Καιρός όμως να ξεκινήσουμε. Στην κεντρική οθόνη, έξω από το production building, θα πρέπει να απαντήσουμε σε μια σειρά ερωτήσεων. Η πρώτη είναι εάν θέλουμε να μετέχουμε στο διαγωνισμό των καλύτερων stunt πιλότων. Την πρώτη φορά καλό είναι να δώσετε No. Ετσι θα μπορείτε να δοκιμάσετε όλα τα stunts, χωρίς οι αποτυχίες σας να χρεώνονται στο σκορ σας. Αν δηλώσετε Yes, θα ερωτηθείτε για το όνομά σας και το Nickname (παρατσούκλι). Την πρώτη φορά θα τα εισάγετε, τις άλλες φορές όμως επιλέξτε "I 've been here before". Τέλος, θα ερωτηθείτε για το αν θα κάνετε εσείς το editing των σκηνών που γυρίζονται, και εδώ προτιμήστε στην αρχή να δίνετε No μέχρι να εξοικειωθείτε με το παιχνίδι. Η τελευταία option μπορεί να αλλάξει και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το πρώτο που προσέχουμε στην κεντρική οθόνη, εκτός από τα πολύ καλά χρώματα, είναι κάποιες ταμπέλες με κατευθύνσεις. Επιλέγοντας μια απ' αυτές, οδηγείστε σε κάποιο άλλο σημείο του studio και για να μην χαθείτε θα εξηγήσουμε τι είναι το καθένα.





Production building: Από δω σας ανατίθενται οι stunt αποστολές ή δημιουργείτε τις δικές σας.

Housing: Σπίτι μου, σπιτάκι μου ή Cabin 273. Εδώ ξεκουράζεστε, ακούτε μηνύματα στον τηλεφωνητή και βλέπετε τα κέρδη σας.

Airfield: Το αεροδρόμιο του παιχνιδιού. Από εδώ μπορείτε να διαλέξετε οποιοδήποτε αεροσκάφος για μια δοκιμαστική πτήση πάνω από το νησί. Επίσης υπάρχει και ο Hall of Fame (πίνακας με τους καλύτερους stunt πιλότους).

Post - Production Building: Εδώ γίνεται όλη η δουλειά που χρειάζεται για να φτιαχτεί το φιλμ (μοντάζ, editing κ.λπ.).

Ferry Harbor: Από εδώ αναχωρούν όλοι οι εργαζόμενοι και οι επισκέπτες του Stunt Island. Με απλά λόγια, είναι το exit του προγράμματος. Μην ξεχνάτε να κάνετε save πριν φύγετε, εάν συμμετέχετε στο διαγωνισμό. Για να παρακολουθήσουμε, όμως, καλύτερα τις δυνατότητες του παιχνιδιού, θα περιγράψουμε ένα stunt από το ξεκίνημά του - όπου μας δίνεται η εντολή - μέχρι την ολοκλήρωσή του και την εκτύπωσή του σε φιλμ.

GETTING STUNT ASSIGNMENTS

Ολες οι stunt assignments ανατίθενται από το stunt

coordinator. Στο γραφείο του, λοιπόν, θα πρέπει να πηγαίνετε κάθε φορά που θέλετε να αναλάβετε μια νέα αποστολή. Μέσα σε ένα παράθυρο διαλόγου περιγράφεται αναλυτικά καθεμία από τις 32 stunt assignments, καθώς και το τι πρέπει να κάνετε εσείς. Εάν συμμετέχετε στο διαγωνισμό των stunt πιλότων, δεν μπορείτε να διαλέξετε απ' όλες τις αποστολές. Ετσι στην αρχή είναι επιλέξιμες από την 1η έως την 6η,'ενώ, εάν επιτυγχάνετε, το όριο αυξάνεται προοδευτικά. Εάν στην πορεία του διαγωνισμού μείνετε πίσω σε σχέση με το συναγωνισμό, μπορεί με την επιλογή risk να σας ανατεθεί μια πολύ δύσκολη αποστολή, η οποία θα έχει φυσικά και υψηλά έσοδα. Προσοχή, όμως, γιατί μετά είστε υποχρεωμένοι να κάνετε accept την αποστολή και σίγουρα το να πετάς με χίλια χιλιόμετρα λίγα εκατοστά πάνω από τη θάλασσα (όπως μας ζητά ένα risk stunt) δεν είναι καθόλου εύκολο, ειδικά για έναν αρχάριο. Κάθε αποστολή έχει ένα συγκεκριμένο σενάριο και πρέπει να γυριστεί με το συγκεκριμένο τύπο αεροσκάφους. Επίσης, για την κάθε αποστολή υπάρχει όριο προσπαθειών πριν σας απολύσουν, crash penalty, take penalty, αλλά και bonus αν καταφέρετε να ολοκληρώσετε το stunt με την πρώτη φορά. Αφού, λοιπόν, επιλέξουμε stunt, μας περιμένει ο σκηνοθέτης. Με το κλασικό καπελάκι και το σοφιστικέ μούσι (θα έλεγα ότι μοιάζει του Spielberg), μας περιμένει με μια κάμερα, όχι και τόσο τελευταίας τεχνολογίας. Σ' αυτό το screen έχουμε πέντε επιλογές: με το box action ξεκινάμε το γύρισμα, με το "that's a wrap" σώζουμε στο δίσκο την τελευταία προσπάθειά μας, πετυχημένη ή αποτυχημένη, με το print film φτιάχνουμε το τελικό film, με το stunt coordinator πάμε στο γραφείο του για μια νέα αποστολή και με το set design ξανασχεδιάζουμε το στήσιμο της σκηνής.

Ας μπούμε όμως στη δράση, δοκιμάζοντας να επιτύχουμε τη ριψοκίνδυνη σκηνή.

FLYING DANGEROUS

Ενα από τα ατού του παιχνιδιού είναι η μεγάλη ποικιλία που διαθέτει σε αεροσκάφη. (Σημειώστε ότι χρησιμοποιώ τη λέξη "αεροσκάφη" και όχι "αεροπλάνα", γιατί το πρόγραμμα διαθέτει και πτητικές μηχανές που δεν είναι αεροπλάνα.) Ετσι, εκτός από την τεράστια ποικιλία σε αεροπλάνα (υπάρχουν σχεδόν όλα τα σύγχρονα αεροπλάνα και μη: B-2, Boeing 747, Cessna, F-4 Phantom, F-15 C Eagle, F-16 C Falcon, F/A-18 Hornet, F-117A Stealth, Lockheed U-2, Messerschmitt BF 1046, Mig-25 Foxbat, Mig-29 Fulcrum, Mirage 2000, Sopwith Camel), υπάρχουν και αεροσκάφη που δεν έχουμε ξανασυναντήσει σε computer game [Curtiss June bug, duck (πάπια), Hang Glider, Paraglider (αλεξίπτωτα), pterodactyl, Space Shuttle]. Καθεμία από τις 32 αποστολές χρησιμοποιεί το δικό της αεροσκάφος και έτσι θα έχετε την ευκαιρία να βομβαρδίσετε με αβγά πάπιας την πόλη, να αποδράσετε με αλεξίπτωτο από το κτίριο των Ηνωμένων Εθνών, να προσγειωθείτε με αλεξίπτωτο ελεύθερης πτώσης στην κορυφή ενός αερόστατου κ.ά. Η πτήση είναι παρόμοια σε σχεδόν όλα τα αεροσκάφη, αλλά σίγουρα τα αεριωθούμενα διαθέτουν μεγαλύτερη πολυπλοκότητα. Τα γραφικά των αεροσκαφών αλλά και του εδάφους είναι αρκετά καλά, αλλά σίγουρα όχι τα καλύτερα δυνατά. Η χρησιμοποίηση, όμως, χαμηλής ανάλυσης γραφικών δίνει ένα πλεονέκτημα στο παιχνίδι, το οποίο δεν το αφήνει ανεκμετάλλευτο: είναι η ταχύτητα, που πραγματικά είναι εντυπωσιακή. Πετώντας με ένα υπερηχητικό αεροπλάνο λίγα μόλις πόδια πάνω από το έδαφος, τα πάντα κινούνται με αστραπιαία ταχύτητα και νιώθετε πραγματικά ότι βρίσκεστε μέσα στο αεροπλάνο. Η ταχύτητα είναι τόσο καλή που μπορεί να συγκριθεί άνετα με οποιοδήποτε πρόγραμμα εξομοίωσης αεροπλάνου, ακόμα και με το Falcon 3.0, το οποίο θεωρώ κορυφαίο στο είδος του. Μετά απ' αυτό καταλαβαίνετε ότι η ολοκλήρωση ενός stunt είναι κάτι πολύ δύσκολο. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει να κάνετε πολλές προσπάθειες, στις περισσότερες από τις οποίες θα καταλήξετε μάλλον στο νοσοκομείο. Ευτυχώς η ανάρρωση είναι άμεση και τα αεροσκάφη για "καταστροφή" άπειρα. Οι πολλές α-





ποτυχημένες προσπάθειες, όμως, θα αναγκάσουν το σκηνοθέτη να σας απολύσει και, εάν συμμετέχετε στο



διαγωνισμό, αυτό είναι κάτι πολύ άσχημο. Οι σκηνές που ακολουθούν είναι ενδεικτικές για το τι θα πρέπει να κάνετε.

Scene 2. Land on the Golden Gate: Προσγειώστε το Cessna 172 σε μια κρεμαστή γέφυρα, χωρίς να κτυπήσετε κάποιο από τα κινούμενα εκείνη την ώρα αυτοκίνητα.

Scene 4. Pick up a convict on Alcatraz: Ο συνένοχός σας προσπαθεί να αποδράσει από το Αλκατράζ. Προσπαθήστε να τον "πιάσετε" με το Sopwith Camel, πετώντας λίγα μόλις εκατοστά πάνω από τη φυλακή.

Scene 12. Bomber duck: Σε μια σκηνή από ταινία επιστημονικής φαντασίας πιλοτάρετε μια πάπια και βομβαρδίζετε με αβγά τα περιπολικά που κινούνται μέσα στην πόλη.

Scene 21. Land on the goalpost: Για να γιορτάσουνε την κατάκτηση του πρωταθλήματος, οι San Jose Silverbacus έχουν ετοιμάσει μια ατραξιόν. Θα πρέπει να προσγειωθείτε με ένα αλεξίπτωτο ελεύθερης πτώσης στο στάδιο, περνώντας μέσα από τα goalpost, κάνοντας έτσι touch-down.



Scene 29. Fly under two bridges: Πετάξτε με ένα F-16 Falcon. Κάτω από δυο κρεμαστές γέφυρες με ταχύτητα πάνω από 1.000 χιλιόμετρα την ώρα.

Scene 18. Fly down an aqueduct: Ισως το δυσκολότερο stunt. Πετάξτε κάτω από τις γέφυρες κατά μήκος ενός υδραγωγείου. Θα πρέπει όμως να κάνετε slatom μεταξύ των τριών "παραθύρων" που υπάρχουν κάτω από κάθε γέφυρα.

Οπως καταλαβαίνετε, μια προϋπηρεσία σε flight simulators κρίνεται απαραίτητη για κάθε υποψήφιο stuntman. Παρ' όλα αυτά, ακόμα και αν είστε νέος στο αεροπλάνα, ο χειρισμός στο Stunt Island είναι αρκετά απλός, ώστε να εξοικειωθείτε γρήγορα. Οταν λοιπόν γυριστεί επιτυχώς μια σκηνή, θα πρέπει να μονταριστεί σωστά για να βγει ένα ωραίο αποτέλεσμα. Αυτή τη δουλειά μπορούμε να την κάνουμε εμείς, αλλά όχι αναγκαστικά.

EDITING

Πριν ξεκινήσουμε σχετικά με το editing της ταινίας, θα πρέπει να αναφέρουμε για τα design sets που μπορούμε να κάνουμε. Αυτά αφορούν κυρίως την τοποθέτηση καμερών σε διάφορα σημεία του σκηνικού. Μπορούμε να βάλουμε κάμερα σε οποιοδήποτε σημείο, καθώς επίσης και σε αεροπλάνο που ακολουθεί, σε σταθερό σημείο προβάλλοντας στατική εικόνα, σε κινούμενο όχημα κ.λπ. Αλλα sets που μπορούμε να εισάγουμε είναι διάφορα events. Μερικά παραδείγματα είναι: εάν ένα αεροσκάφος πυροβολήσει μπροστά από ένα αυτοκίνητο αυτό να κάνει ένα εντυπωσιακό spin out, εάν προσγειωθεί με επιτυχία ο stuntman μέσα στο στάδιο με το hang glider το πλήθος να ξεσπάσει σε ζητωκραυγές, να μην ξεκινήσει το γύρισμα, εάν το αεροπλάνο δεν είναι κάτω από τα 50 πόδια και πολλά άλλα. Για τη δημιουργία όλων αυτών των συνθηκών, υπάρχει μια υποτυπώδης γλώσσα προγραμματισμού με λογικά if, then, else. Παρ' όλα αυτά, μην νομίζετε ότι πρέπει να είστε προγραμματιστής για να σχεδιάσετε τα events, καθώς όλα είναι τυποποιημένα και η δημιουργία του "προγράμματος" γίνεται πολύ εύκολα με πολλά pull-down menus. Ας περάσουμε όμως στο editing του φιλμ μας.

Εχοντας ένα πολύ εξελιγμένο video player στη διάθεσή μας, μπορούμε να έχουμε views της σκηνής από οποιαδήποτε camera, ενώ μπορούμε να κάνουμε τα κατάλληλα cuts, ώστε η ένωσή τους να γίνει ένα ολοκληρωμένο φιλμ (μοντάζ). Από εδώ γίνεται και η μουσική επένδυση της ταινίας. Μπορούμε να βάλουμε κάποιο μουσικό κομμάτι ως background music της ταινίας, να ορίσουμε κάποια specials effects, όπως εκρήξεις, σειρήνες κ.λπ., ενώ μπορούμε, τέλος, να προσθέσουμε και φωνές ή ήχους φτιαγμένους από εμάς,

αρκεί τα files να είναι της μορφής .voc. Η δημιουργία ενός όμορφου φιλμ σίγουρα δεν είναι κάτι εύκολο, γι' αυτό θα χρειαστεί αρκετή προσπάθεια για να φτιάξετε το φιλμ όπως θα θέλετε. Φυσικά υπάρχει και option για αυτόματο editing, αλλά σίγουρα ο υπολογιστής δεν μπορεί να δώσει την καλλιτεχνική και την προσωπική όψη που θα δώσετε εσείς στο φιλμάκι.

VIEWING

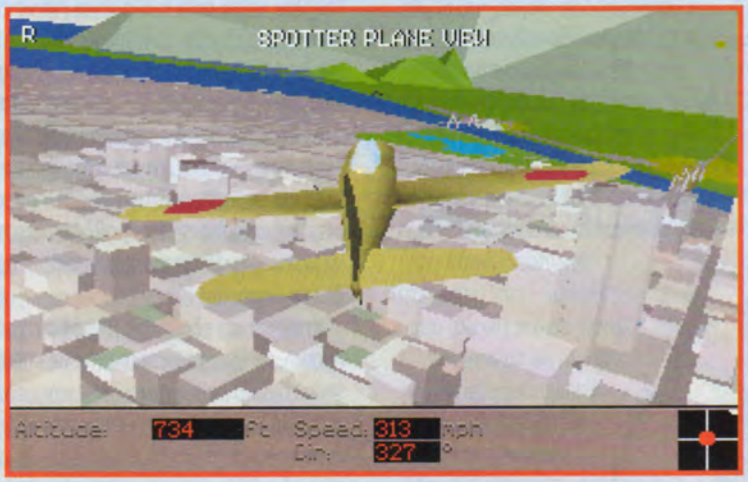
Στο theatre μπορούμε να δούμε το τελικό αποτέλεσμα. Τα φώτα χαμηλώνουν και η ταινία αρχίζει να προβάλλεται. Οπως λένε οι περισσότεροι, το κοινό είναι ο καλύτερος κριτής. Δεν ξέρω κατά πόσο αυτό ισχύει στο Stunt Island, γιατί το κοινό θα σας επευφημεί πάντα, ανεξάρτητα με το αποτέλεσμα της ταινίας που προβάλλεται. Ισως, όμως, να θέλουν να σας τονώσουν το ηθικό. Η προβολή του φιλμ γίνεται σε full screen ή σε μικρότερο μέγεθος με ορατά τα πλήκτρα ελέγχου. Αν το αποτέλεσμα είναι πραγματικά εντυπωσιακό, το Stunt Island σας δίνει τη δυνατότητα να το μοιραστείτε και με άλλους ιδιοκτήτες PC. Ετσι, από το Dos πια, μπορείτε να φτιάξετε τα φιλμάκια έτσι, ώστε να μπορούν να παιχτούν σε οποιοδήποτε PC, ακόμα και αν αυτό δεν διαθέτει το Stunt Island. Υπάρχουν πολλά έτοιμα φιλμάκια που μπορείτε να παρακολουθήσετε. Στην εισαγωγή είδαμε μερικά απ' αυτά, αλλά υπάρχουν πολλά ακόμα. Δυο απ' αυτά είναι: α) η παρουσίαση όλων των αεροσκαφών του παιχνιδιού και β) η πτήση με ελικόπτερο πάνω από τα σημεία του νησιού, στα οποία μπορούν να διαδραματιστούν stunts (πόλη, στάδιο, ποταμοί, λεωφόροι, δάση, γέφυρες, φαράγγια, εργοστάσια, αεροπλανοφόρο κ.λπ.).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πιστεύω ότι ακόμα και μέσα από τις σελίδες ενός Special Review είναι δύσκολο να καλύψουμε όλες τις δυνατότητες και τις πτυχές του Stunt Island. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά τα αναφέραμε ήδη. Graphics



με μέτρια λεπτομέρεια, αλλά πιστεύω πολύ καλά για το είδος του παιχνιδιού. Ηχος σε πολύ υψηλά επίπεδα ποιότητας (πολύ καλές μουσικές υποκρούσεις, ρεαλιστικά ηχητικά εφέ και ζωντανός ήχος αεροπλάνου, κυρίως σε boeing και βομβαρδιστικά). Ταχύτητα που κόβει την ανάσα. Εδώ πρέπει να σταθούμε περισσότερο, λέγοντας ότι θα τη ζήλευαν πολλά γνωστά flight simulators. Και εγώ στην αρχή δεν το πίστευα, αλλά πραγματικά στο θέμα της ταχύτητας το παιχνίδι παίρνει άριστα. Πρόκειται σίγουρα για μια αγορά που πραγματικά αξίζει τα λεφτά της. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σ' αυτούς που βαρέθηκαν τα flight simulators, σ' αυτούς που είναι masters των flight simulators, σ' αυτούς που ψάχνουν κάτι διαφορετικό, σ' αυτούς που θέλουν ποιότητα, σ' αυτούς που θέλουν ποικιλία και, τέλος, σ' αυτούς που τους αρέσουν τα δύσκολα. Το μόνο που θα συμπληρώσω στο σλόγκαν των κατασκευαστών, Fly it, Film it, Edit it, είναι Enjoy it.



Οχι η καλύτερη δυνατή ανάλυση, αλλά η μεγάλη ταχύτητα του παιχνιδιού ισοσκελίζει τα μεγέθη.

ΓΡΑΦΙΚΑ 87%

Στα γνωστά επίπεδα ποιότητας της Walt Disney. Ενα από τα καλύτερα speech που έχετε ακούσει.

ΗΧΟΣ 94%

Και μόνο οι 32 scenes με τα 48 αεροσκάφη φτάνουν για να κάνουν το παιχνίδι ενδιαφέρον και μετά από πολύ καιρό.

GAMEPLAY 95%

Οπως θα έλεγαν οι Αμερικανοί "A worth-prize game".

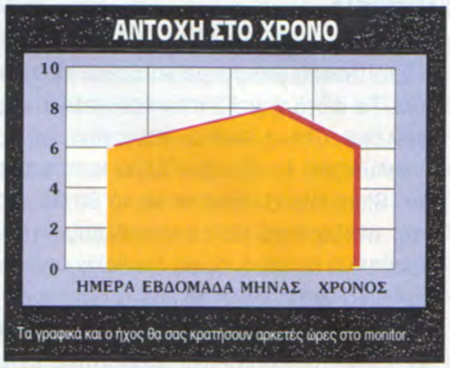
ΓΕΝΙΚΑ 92%

SOFTWARE REVIEW

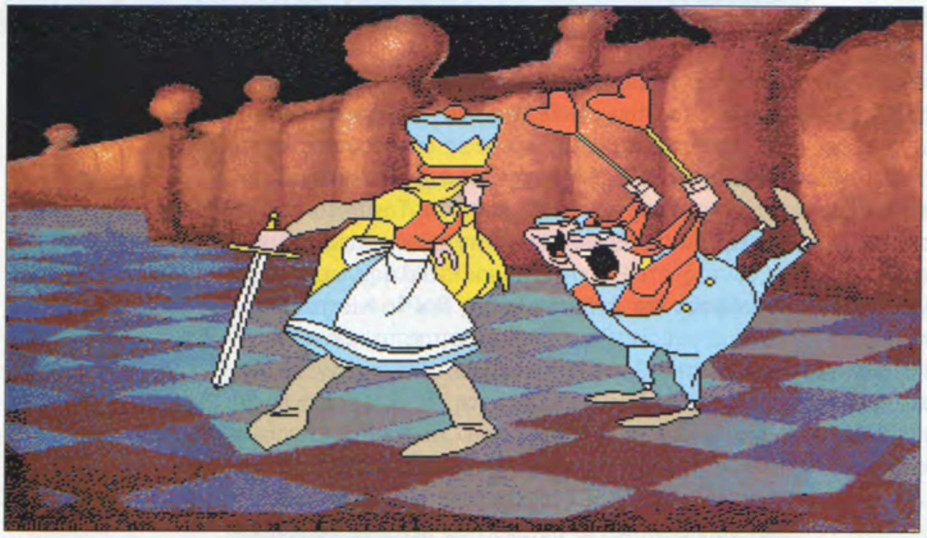
DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

AMIGA

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	READYSOFT



Τα γραφικά και ο ήχος θα σας κρατήσουν αρκετές ώρες στο monitor.



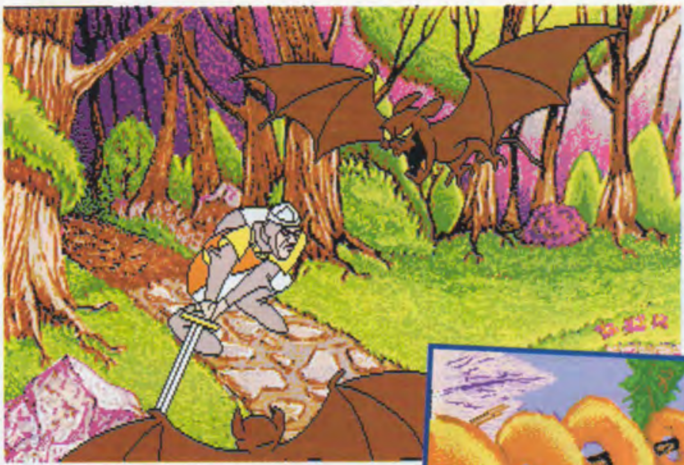
Πριν από 8 χρόνια, στην εκπομπή "Απίστευτα και όμως αληθινά" είχε παρουσιαστεί ένα παιχνίδι το οποίο "έτρεχε" από CD-ROM. (Τότε το CD-ROM ήταν ό,τι είναι η LOTUS ELAN II TURBO σήμερα για εμάς τους κοινούς θνητούς.) Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού ήταν καταπληκτικά, ενώ είχαν χρησιμοποιηθεί πολύ πρωτοποριακές, για την εποχή εκείνη, τεχνικές προγραμματισμού. Το όνομά του ήταν Dragon's Lair. Η υπόθεση είχε ως εξής: ένας νεαρός ιππότης, ο Dirk, όταν έμαθε ότι η κόρη του βασιλιά, με την οποία ήταν ερωτευμένος, απήχθη από ένα δράκο - μάγο, αποφάσισε να πάει στο κάστρο του για να τη σώσει.



Το παιχνίδι μεταφέρθηκε πολύ αργότερα στις Amiga και στους CPC και 6128 με απόλυτη επιτυχία. Δύο χρόνια μετά, βγήκε το δεύτερο της σειράς, με θέμα την απόδραση του Dirk και της καλής του από το κάστρο του μάγου που προαναφέραμε, του Singe. Ενα πολύ καλό παιχνίδι και αυτό, αλλά με ένα... σημαντικό ελάττωμα. Ηταν - θα μπορούσαμε να πούμε - ένα demo, στο οποίο είχατε μερική συμμετοχή με το joystick. Απλώς έπρεπε στην κατάλληλη χρονική στιγμή, και πλαισιωμένος από θαυμάσια γραφικά και ήχο, να δείξετε μία κατεύθυνση με το χειριστήριο. Σε περίπτωση που η κίνησή σας ήταν σωστή, περνούσατε στην επόμενη οθόνη και ξανά τα ίδια. Η Readysoft προίκισε αυτά τα παιχνίδια με δύο από τους σημαντικότερους παράγοντες που επηρεάζουν τον gamer στην αγορά ενός παιχνιδιού, αλλά ξέχασε το σημαντικότερο, το gameplay. Και όμως η ιδέα πούλησε. Τα Dragon's Lair I και II χρησιμοποιήθηκαν όχι ως παιχνίδια, αλλά ως πολύ καλά demos. Μετά το δεύτερο της σειράς, λοιπόν, βγήκε και το Space Ace, άλλο ένα playable demo με ανάλογη επιτυχία.

Τέλος πάντων, ο Dirk παντρεύτηκε την καλή του και έζησαν για κάποιο μικρό χρονικό διάστημα ευτυχισμένοι. Ομως μία μαθητευόμενη μάγισσα του νεκρού πια Singe, η Mordread, πιθανώς εκνευρίστηκε που δεν τελείωσε τις ...σπουδές της και έκανε μία επίσκεψη στο σπίτι του Dirk, όταν αυτός είχε βγει για να πάρει ξύλα. Και εδώ αρχίζει η παρουσίαση. Η μάγισσα βγάζει το μαγικό ραβδί της και, γελώντας σατανικά, λέει τις μαγικές λέξεις και εξαφανίζει το σπίτι του Dirk με την κοπέλα μέσα. Μετά προσέχει εσάς, και εσείς τρομαγμένος πετάτε τα ξύλα και με ...μπροστά το χειριστήριο αποφεύγετε τη μαγική ριπή του ραβδιού. Σωστά καταλάβατε... Δεν βλέπαμε παρουσίαση, αλλά το ίδιο το παιχνίδι.

Υπάρχει και εδώ η ίδια βλάβη στο gameplay. Φυσικά, τα γραφικά και ο ήχος βελτιώθηκαν σημαντικά (αν είναι αυτό δυνατόν), αλλά το gameplay... gameplay! Τέλος πάντων, σκοτώνετε τις νυχτερίδες που σας έστειλε αυτή η στρίγκλα με fire και περνάτε στην επόμενη







οθόνη, όπου πάλι με fire σκοτώνετε και άλλες νυχτερίδες. Εδώ το παιχνίδι σταματάει ελάχιστα, για να φορτώσει, και μετά από λίγο σας δείχνει τη μάγισσα, η οποία έχει βάλει το σπίτι σας και την κοπέλα μέσα σε μία κρυστάλλινη σφαίρα, στην κορυφή του μαγικού ραβδιού της. Στην επόμενη οθόνη δείχνει εσάς να βλέπετε τη μάγισσα να φεύγει με τον ιπτάμενο δίσκο της, για το κάστρο της προφανώς. Πηδάτε λοιπόν, πιάνεστε από την άκρη του δίσκου και μεταφέρεστε και εσείς εκεί. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να πω ότι οι μαγικές σκούπες είναι ντεμοντέ πια. Με απόσυρση της παλιάς σας σκούπας παίρνετε έναν πολύ καλό ιπτάμενο δίσκο! Αυτά, λοιπόν, από την παρουσίαση-παιχνίδι. Και πραγματικά, οποιοσδήποτε θα μπορούσε να ξεγελαστεί. Τα γραφικά και ο ήχος είναι καταπληκτικά. Οσοι ξέρουν τα δύο πρώτα Dragon's Lair, θα γνωρίσουν αμέσως τη χαρακτηριστική μουσική και θα θυμηθούν παλιούς καλούς καιρούς. Τα τοπία είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και τα χρώματα είναι σωστά επιλεγμένα. Το animation του χαρακτήρα σας είναι το καλύτερο που έχουμε δει, αλλά οτιδήποτε κινείται εκεί μέσα έχει εξαιρετικό animation! Και αυτό γιατί βλέπετε ένα cartoon, στο οποίο προσπαθείτε να συμμετάσχετε και



εσείς. Οι εχθροί που θα αντιμετωπίσετε είναι άπειροι, όπως νυχτερίδες, δράκοι, δολοφονικά σαρκοβόρα φυτά, κακά χταπόδια και φυσικά κάθε μαγικό που η "γλυκούλα" Mordread μπορεί να πετάξει επάνω σας. Μπορείτε να χάσετε με χίλιους διαφορετικούς τρόπους και αυτό εξαρτάται από το τι θα σας χτυπήσει. Αν σας χτυπήσει νυχτερίδα, τότε η εικόνα αλλάζει και δείχνει μία καρτουνίστικη νυχτερίδα να καταβροχθίζει το ...κεφάλι σας. Αν πάλι σας χτυπήσει κεραυνός, σας δείχνει να τρέμετε μέσα σε εκκενώσεις ηλεκτρικού ρεύματος. Ωραία είναι η σκηνή που "τρώτε" κυριολεκτικά τα ...μούτρα σας, όταν πέφτετε από τον γκρεμό, κυνηγώντας την κακιά μάγισσα. Τελικά, να το αγοράσω ή να μην το αγοράσω; Καλή ερώτηση! Η άποψή μου είναι ότι, αν έχετε αρκετή υπομονή να το φορτώνετε συνέχεια και να προσπαθείτε να βρείτε τη μία και μόνη σωστή κίνηση, για να δείτε τα εκπληκτικά γραφικά και τον πολύ καλό ήχο, τότε αγοράστε το. Μπορείτε, επίσης, να το χρησιμοποιήσετε ως demo στους φίλους σας. Σεναριακά είναι πολύ καλό και το χιούμορ είναι διάχυτο στο παιχνίδι. Προσωπικά, πάντα μου άρεσαν αυτές οι περιπέτειες της Readysoft, και όποτε βγαίνουν, δεν τις χάνω...

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Εγώ θα το αγοράσω, μόνο και μόνο για να το έχω ως demo των δυνατοτήτων και των ικανοτήτων της Amiga. Δεν νομίζω να παίξω, παρά μόνο από περιέργεια. Ας ελπίσουμε το 4 να παίζεται και λίγο...

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

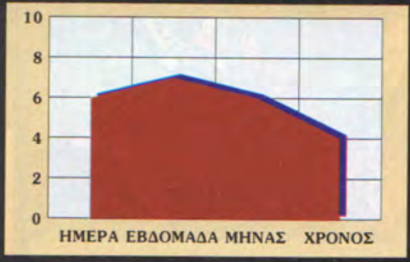
Δημήτρης Ζούλιας

Με μία λέξη: Φανταστικά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	95%
Με δύο λέξεις: Πολύ καλός.	ΗΧΟΣ	93%
Με τρεις λέξεις: Δεν υπάρχει ...gameplay!	GAMEPLAY	60%
Θα συνιστούσα να το αγοράσετε, παρά τις 8 δισκέτες του (Amiga).	ΓΕΝΙΚΑ	75%



ΕΙΔΟΣ	STRATEGIC
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MILLENIUM

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εξαρτάται πόσο θα σας πάρει για να το τελειώσετε.

AMIGA



Η Millenium μας έχει δώσει κατά καιρούς ωραία παιχνίδια όπως το πολύ καλό Millenium, αλλά και την ακόμα καλύτερη συνέχειά του, το Deuteros. Μετά ακολούθησε και το Robin Hood, το οποίο είναι στο στιλ του παιχνιδιού που θα παρουσιάσουμε σε λίγο. Και τα τρία προαναφερθέντα παιχνίδια διακρίνονταν από το βάθος στο gameplay και την πλοκή τους. Είχαν και τα τρία ένα καλοστημένο σενάριο και σωστά εξελισσόμενη πλοκή. Αυτή τη φορά, λοιπόν, φιλοξενούμε άλλο ένα παιχνίδι στρατηγικής με τα παραπάνω πλεονεκτήματα. Το Rome 92 A.D.

Εσείς είστε ο Hector, σκλάβος ενός διακεκριμένου δικηγόρου του Herculaneum. Εκεί διαδραματίζεται το πρώτο μέρος του παιχνιδιού. Ως σκλάβος δεν έχετε δικαιώματα, παρά μόνο υποχρεώσεις. Το αφεντικό σας, λοιπόν, σας δίνει ένα γράμμα, για να το μεταφέρετε στον πολιτικό Seganus Megadrivus. Ξεκινάτε, λοιπόν, για τη βίλα του Megadrivus. Εκεί σας περιμένει ο ίδιος και, αφού διαβάσει το γράμμα, σας λέει "At last!!!" και σας δίνει τρία Sestercius, το νόμισμα της





εποχής. Μετά σας λέει "Don'n tell anything to anyone" και εξαφανίζεται! Δεν μοιάζει με συνωμοσία αυτό;

Πρέπει να πω ότι από συνωμοσία στην αρχαία Ρώμη άλλο τίποτα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η δολοφονία του Ιούλιου Καίσαρα από τη Σύγκλητο, το ανώτατο διοικητικό όργανο της εποχής, μετά τον εκάστοτε Καίσαρα βέβαια. Εσείς λοιπόν μπορεί να είστε απλός σκλάβος, αλλά έχετε φιλοδοξία να ανεβείτε μια μέρα στη Σύγκλητο και να λάβετε μέρος στη διοίκηση των Ρωμαίων. Για την ώρα, όμως, είστε σκλάβος! Πρέπει λοιπόν να βρείτε έναν τρόπο να πάτε στη Ρώμη. Αλλά πώς θα γίνει αυτό; Εχετε χρήματα να νοικιάσετε μία βάρκα, αλλά δεν έχετε το δικαίωμα να αγοράσετε οτιδήποτε με αυτά! Για παράδειγμα, πηγαίνετε να αγοράσετε ένα στιλέτο από τον έμπορο: Θα σας πει "Get out of here you slave!", και διάφορα τέτοια. Το ίδιο συμβαίνει και με αυτόν που έχει τη βάρκα. Και να ήταν μόνο αυτό; Ο Βεζούβιος είναι έτοιμος να πετάξει την καταστρεπτική του λάβα στο Herculaneum, καταστρέφοντας την πόλη και σκοτώνοντας όσους δεν έχουν χρήματα για να μπουν στη βάρκα και να σωθούν. Αρα πρέπει να νοικιάσετε τη βάρκα. Αλλά είστε σκλάβος και δεν γίνεται! Τι θα κάνετε λοιπόν;







Θα πάτε στα δημόσια λουτρά και θα κλέψετε τα ρούχα ενός πολίτη (citizen). Μόλις τα φορέσετε, θα γίνετε αυτόματα πολίτης. Πώς σας φαίνεται η ελευθερία; Μετά πηγαίνετε και αγοράστε ένα στιλέτο. Θα σας φανεί πολύ χρήσιμο, για να μαζέψετε τα πρώτα Sestercius της περιουσίας σας. Απειλήστε λίγο τον κοσμάκη, ο οποίος με τη σειρά του θα σας δώσει τα χρήματά του. Οταν έχετε αρκετά, πηγαίνετε και αγοράστε ένα τυχερό ζάρι (lucky dice) από το λιμάνι. Πληρώστε αυτόν με τη βάρκα και θα σας αφήσει να μπείτε στη βάρκα, καθ' οδόν προς Ρώμη. Και όσο βλέπετε από μακριά το Herculaneum να καταστρέφεται από τη λάβα, αναλογίζεστε τι θα κάνετε στη Ρώμη μόλις φτάσετε. Πώς θα ανεβείτε κοινωνικά και θα γίνετε από citizen senator;

Γενικά, πάντως, πρέπει να ξέρετε ότι στο παιχνίδι μπορείτε να ανεβείτε κοινωνικά μαζεύοντας χρήματα. Και μάλιστα χωρίς πολλές ληστείες, γιατί από ένα σημείο και μετά θα είστε καταζητούμενος σε όλη τη Ρώμη. Στις περιηγήσεις σας στη Ρώμη θα συναντήσετε και τον Seganus Megadrivus. Αυτός θα επιχειρήσει μία συνωμοσία κατά του Καίσαρα και πρέπει να τον σταματήσετε. Αλλά οι μακροπρόθεσμοι στόχοι είναι μάλλον δικοί σας. Εδώ δεν είναι ...Play the game! Μετά από ένα χρονικό διάστημα θα ακούσετε τον κήρυκα να ενημερώνει τους πολίτες για το άνοιγμα της αγοράς των σκλάβων. Εκεί θα πάτε και εσείς και θα αγοράσετε τον Barbarus, έναν βάρβαρο σκλάβο-μονομάχο, ο οποίος θέλει να σταματήσει αυτή την παλιοδουλειά και να γίνει ευνούχος! Παρ' όλ' αυτά, εσείς μάλλον ως μονομάχο τον χρειάζεστε. Θα τον βάλετε στην αρένα να πολεμήσει με το Ρωμαίο πρωταθλητή και θα κερδίσετε 40 sestercius.

Αλλά πώς θα κερδίσει αφού είναι ανεκπαίδευτος; Και μάλιστα πώς θα τον εκπαιδεύσετε αφού δεν έχετε... στον ήλιο μοίρα; Θυμάστε τα ζαράκια σας; Πηγαίνετε στην ταβέρνα και δοκιμάστε την τύχη σας. Μην το παρακάνετε όμως, γιατί θα καταλάβουν ότι τα ζάρια είναι "φτιαγμένα" και μετά έχει ...Κολοσσαίο και ...λιοντάρια! Αυτά τα ολίγα, λοιπόν, για να βοηθήσουμε να λύσετε το παιχνίδι. Τα υπόλοιπα κάντε τα μόνοι σας! Οπως θα βλέπετε και από τις εικόνες, το παιχνίδι είναι στημένο στο μοτίβο του Robin Hood. Υπάρχουν τα icons των διαφόρων λειτουργιών όπως, Do, Who, Run, Quit. Αυτές οι επιλογές σας βγάζουν σε κάποιες άλλες, οι οποίες είναι: Bid (δηλαδή να παζαρέψετε), enquire (δηλαδή να μιλήσετε με κάποιον), greet (δηλαδή να χαιρετίσετε κάποιον). Επίσης υπάρχει και το Threaten (δηλαδή να απειλήσετε ή και να σκοτώσετε κάποιον). Αλλά για να έχετε φτάσει ως αυτό το σημείο πρέπει να ξέρετε πολύ καλά να απειλείτε κοσμάκη!

Η ρωμαϊκή κουλτούρα έχει αποδοθεί πολύ καλά και υπάρχουν στο χάρτη της περιοχής τα διάφορα γνωστά κτίρια, όπως, Arena, baths, palace, tavern, hostel, temple to Diana (Αρτεμις), temple to Jupiter (Δίας), forum. Στο forum μπορείτε να αγοράσετε σκλάβο και στους ναούς μπορείτε να κάνετε θυσίες. Στο hostel μπορείτε να κοιμάστε τα βράδια. Οταν με το καλό γίνετε πλούσιος, πρέπει να βρείτε τον Seganus Megadrivus και να το σταματήσετε. Ετσι θα προαχθείτε σε συγκλητικό και αυτό ήταν. Δεν φαντάζεστε, όμως, πόση δουλειά θέλει για να φτάσετε ως εκεί!

Το παιχνίδι σίγουρα έχει το βάθος που λέγαμε στο gameplay. Το σενάριο είναι πολύ καλό και η πλοκή είναι σωστή. Τα γραφικά είναι απλά αλλά καλοσχεδιασμένα και σας "βάζουν" στην ατμόσφαιρα. Ο ήχος... όπως τα είπαμε στην αρχή του review! Αλλά ως σύνολο αξίζει να το αγοράσετε. Είναι ένα καλό παιχνίδι στρατηγικής και θα σας κρατήσει αρκετό καιρό στο monitor. Πού ξέρετε! Μπορεί και να γνωρίσετε καλύτερα το ρωμαϊκό πολιτισμό...

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500 Plus.

Δημήτρης Ζούλιας

ΓΡΑΦΙΚΑ	Απλά, λιτά, αλλά ατμοσφαιρικά.	82%
ΗΧΟΣ	Πού και πού ακούγονται τρομπέτες και διάφορα άλλα εφέ. Ολα αυτά, όμως, ακούγονται σπάνια.	70%
GAMEPLAY	Το θετικό σημείο του παιχνιδιού..	90%
ΓΕΝΙΚΑ	Οι φίλοι του είδους δεν θα απογοητευτούν.	83%

LIONHEART

AMIGA

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	THALLION



Σωστά επίπεδα δυσκολίας θα το κάνουν να αντέξει.





Η Thallion φημίζεται για τα ποιοτικά της παιχνίδια. Δεν λέμε ότι όλα έγιναν επιτυχίες, αλλά όλα παίζονταν ευχάριστα και γέμιζαν την ημέρα μας με ευχάριστες παιχνιδοώρες. Ειδικότητα της εταιρίας τα παιχνίδια του είδους arcade adventure. .

Ενα τέτοιο παιχνίδι φιλοξενούμε και εμείς, το οποίο διαθέτει σχεδόν όλα τα χαρακτηριστικά που φτιάχνουν μία επιτυχία. Οπως θα δείτε και από την πολύ ατμοσφαιρική εισαγωγή του παιχνιδιού, πλαισιωμένοι και από την πολύ καλή μουσική, είστε ο Valdyn, ένας "απλός" άνθρωπος. Το "απλός" σημαίνει ότι δεν φέρετε κάποιον τίτλο όπως ο Ριχάρδος. Αλλά έχετε άλλα χαρίσματα. Μεταμορφώνεστε σε λιονταράνθρωπο, ένα τέρας με κεφάλι λιονταριού αλλά με το σώμα και τη λογική ενός ανθρώπου. Φυσικά διαθέτετε τη δύναμη του λιονταριού. Ευτυχώς δηλαδή που είστε με τις δυνάμεις του καλού!

Ξεκινάτε λοιπόν άλλη μία τυπική για όλους μας ημέρα. Μεταμορφώνεστε σε λιοντάρι, φοράτε την πανοπλία σας, ουρλιάζετε και λιγάκι (έτσι για τους τύπους) και βγαίνετε έξω από το δεντρόσπιτό σας, όπου σας περιμένει ο... πιστός σας δράκος. Ξεκινάτε λοιπόν, δράκος και λιονταράνθρωπος, για κυνήγι. Αλλά έλα που οι δυνάμεις του κακού Norkoum άρχοντα της χώρας Norka παραμονεύουν! Εκεί λοιπόν που πετάτε αμέριμνοι κοιτώντας για κανένα ελάφι για να φάτε πρωινό, έρχεται ένα ιπτάμενο ιστιοφόρο από το οποίο πετάγεται ένα δίχτυ που αιχμαλωτίζει και τον πιστό σας δράκο και εσάς. Εσείς μπορείτε με το σπαθί σας να σκίσετε τα δίχτυα και χάρη στη δύναμή σας να πέσετε στο έδαφος από τόσο ψηλά, χωρίς να πάθετε τίποτα. Ο δράκος σας όμως αιχμαλωτίστηκε και φυσικά εσείς πρέπει να πάτε να το σώσετε. Και μάλιστα πρέπει να πάτε με τα... πόδια!

Ολο αυτό ήταν η εισαγωγή του παιχνιδιού, η οποία βέβαια πιάνει ολόκληρη την πρώτη δισκέτα από τις τρεις του παιχνιδιού. Η δεύτερη και η τρίτη μοιράζονται τα δέκα επίπεδα του παιχνιδιού τα οποία είναι:

1) Valley. Στην κοιλάδα καλείστε να αντιμετωπίσετε τους πρώτους και ευκολότερους φυσικά εχθρούς. Αυτοί είναι κάτι σαυροειδή διαφόρων ειδών που επιβουλεύονται τη σωματική σας ακεραιότητα. Σκοτώνονται με μία μόνο από τις πολλές κινήσεις που έχετε στη διάθεσή σας. Αμύνεστε με το σπαθί σας αλλά και με το Enter με το οποίο κάνετε σεισμούς! Αυτοί κάνουν (μερικές φορές) τους εχθρούς σας να λιποθυμούν. Μετά πηγαίνετε από πάνω τους και τους σκοτώνετε. Απλό ε; Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε είναι τα γραφικά. Είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και τα χρώματα είναι σωστά επιλεγμένα. Η οθόνη σας είναι πλημμυρισμένη από διαφορετικά δέντρα και βουνά και ποτέ δεν θα νιώσετε ότι τα γραφικά επαναλαμβάνονται. Αλλά υπάρχει και κάτι άλλο. Το scrolling είναι αυτό που έχουμε δει στα τρία Shadow of the Beast. Γίνεται δηλαδή σε όλες τις διευθύνσεις και υπάρχει και parallax δηλαδή δίνεται η αίσθηση του βάθους με διαφορετική ταχύτητα scrollαρίσματος σε διαφορετικά επίπεδα. Το Sprite σας είναι μετρίου









μεγέθους, όμορφα σχεδιασμένο και με αρκετά καλό animation. Το δεύτερο πράγμα που θα προσέξετε είναι η εκπληκτική μουσική, η οποία δεν επαναλαμβάνεται ποτέ κατά τη διάρκεια της πίστας. Εννοείται φυσικά ότι σε κάθε πίστα υπάρχει και άλλη μουσική. Αλλά ας συνεχίσουμε τώρα να μιλάμε για τα επίπεδα του παιχνιδιού.

2) Insect world. Εδώ βρίσκεστε σε έναν υπόγειο κόσμο όπου αντιμετωπίζετε κάτι μεγάλες αράχνες οι οποίες εκτοξεύουν το δολοφονικό ιστό τους σ' εσάς. Επίσης υπάρχουν και μικρές αραχνίτσες, οι οποίες σας επιτίθενται σε ομάδες. Εδώ δεν υπάρχει το paralax λόγω της φύσης της πίστας.

3) Σαν το Valley αλλά με εχθρούς όλους του Valley και κάτι τεράστια έντομα τα οποία δεν μπορώ να τα κατατάξω σε κάποια κατηγορία!

4) Σαν το insect, αλλά πρέπει να μαζέψετε όλα τα σηματάκια της Thallion και θα κερδίσετε μία ζωούλα.

5), 6) Forest. Εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν γιατί έχετε να αντιμετωπίσετε και ανθρώπους με τσεκούρια. Η βλάστηση είναι πυκνή με αποτέλεσμα να υπάρχουν πολλές παγίδες κρυμμένες.

7) Εδώ είμαστε σε μία βραχώδη περιοχή. Βρισκόμαστε στους πρόποδες του βουνού, στου οποίου την κορυφή είναι κτισμένο το κάστρο του Norkous. Οι εχθροί εδώ είναι τα κλασικά έντομα, κάτι τσεκουροφόροι, και κάτι δολοφονικά κουνούπια έτσι για ποικιλία.

8) Εδώ είμαστε μέσα στο κάστρο όπου πρέπει να βρούμε το δρόμο μας στο λαβύρινθο, αλλά και το μαγικό σπαθί για να καθαρίσουμε τον Norkus ο οποίος στο μεταξύ το έχει σκάσει.

9) Volcano. Εδώ κατά τη γνώμη μου υπάρχουν τα καλύτερα γραφικά του παιχνιδιού. Οι εχθροί σας είναι τα ποτάμια και τα σιντριβάνια λάβας αλλά και μπάλες από φωτιά. Πρέπει να περάσετε επικίνδυνους γκρεμούς και να σκαρφαλώσετε στην ασφάλεια.

10) Εδώ είμαστε στην τελική πίστα όπου επάνω στο δεινόσαυρό σας μάχεστε τον Norkus...

Είναι ένα αρκετά μεγάλο παιχνίδι το οποίο έχει δανειστεί πολλά χαρακτηριστικά από τα Shadow of the Beast 1,2,3. Για τα γραφικά και τη μουσική έχουμε ήδη συζητήσει... κυμαίνονται σε πολύ υψηλά standards. Άκουσα από γνωστούς μου ότι το παιχνίδι είναι καλύτερο από τα Shadow of the Beast. Θα διαφωνήσω εδώ γιατί παρ' όλα τα γραφικά και τη μουσική, του λείπει η ποικιλία που διακρίνει τα Shadow of the Beast. Επίσης στην τριλογία της Psygnosis έχουμε και πάρα πολλούς γρίφους, καθώς και τη χρησιμοποίηση αντικειμένων. Χώρια το τεράστιο μέγεθος των παιχνιδιών... Το Lionheart θα αρέσει σε όλους τους arcade funs αλλά δεν έχει βάθος. Απλά προχωράτε και σκοτώνετε κόσμο. Αν θέλετε κάτι με βάθος στο gameplay, προτιμήστε το Shadow of the Beast III.

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500 Plus.

Δημήτρης Ζούλιας

Πολύ καλά σχεδιασμένα, με λεπτομέρεια και σωστούς χρωματισμούς.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Καταπληκτική μουσική. Πολλά μουσικά κομμάτια μεγάλου μεγέθους.

ΗΧΟΣ 90%

Έλλειψη πρωτοτυπίας... αν υπήρχαν και κάποιοι γρίφοι...

GAMEPLAY 80%

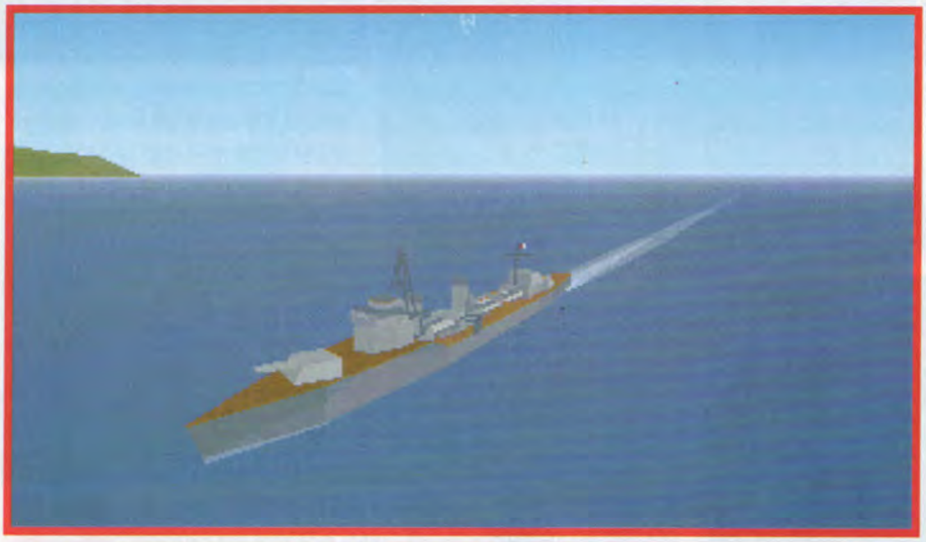
Αρκετά καλό παιχνίδι. Θα ... "πουλήσει" !

ΓΕΝΙΚΑ 85%

SOFTWARE REVIEW

TASK FORCE 1942

IBM & COMPATIBLES



ΕΙΔΟΣ	STRATEGY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MICROPROSE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας κρατήσει ζωντανό το ενδιαφέρον αρκετό καιρό.

Θυμάμαι τον καιρό που καθόμασταν στο τελευταίο θρανίο της τάξης μας, την ώρα των θρησκευτικών, και παίζαμε ναυμαχία με χαρτί και μολύβι. Μπορεί αυτό το παιχνίδι να μην είχε γραφικά και ήχο αλλά σίγουρα είχε φανταστικό ...gameplay. Πραγματικά ήταν ιδανικό για τα βαρετά μαθήματα και σίγουρα γέμιζε το χρόνο μας. Με την επανάσταση στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές ήταν αδύνατο να μην εκμεταλλευτούν τις ικανότητές τους οι προγραμματιστές, με αποτέλεσμα να βγάλουν τα πρώτα ναυτικά παιχνίδια όπως τα καταπληκτικά hits της Microprose. Τα ονόματα είναι πλέον πασίγνωστα και είναι τα Silent Service 1 & 2 και το φοβερό Red Storm Rising. Αλλά η Microprose δεν αρκέστηκε σε αυτήν την επιτυχία. Επί 7 χρόνια σχεδίαζε και ετοίμαζε το τέλειο κατά τους ισχυρισμούς της παιχνίδι ναυτικής στρατηγικής, το Task Force 1942. Το κατά πόσο ανταποκρίνεται το παιχνίδι στους ισχυρισμούς της Microprose θα το δούμε μαζί τώρα.

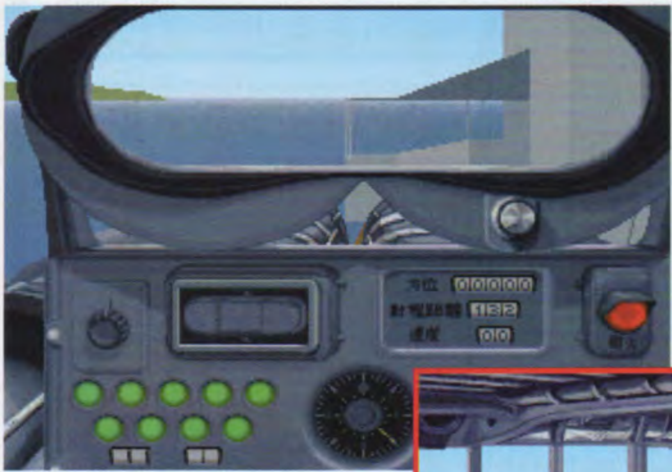
Το παιχνίδι έρχεται σε 5 δισκέτες 3 1/2" από τις οποίες οι 4 είναι 1.44 Mb, ενώ η πέμπτη είναι 720K. Το installation θα κρατήσει 30 λεπτά και ίσως παραπάνω, ανάλογα με το πόσο γρήγορο είναι το μηχάνημά σας. Αυτό το λέω γιατί μετά την αντιγραφή και την αποσυμπίεση των 5 δισκετών, θα περιμένετε στη χειρότερη περίπτωση 20 λεπτά να σας κάνει initialization του χάρτη της περιοχής επάνω στην οποία διαδραματίζεται το παιχνίδι. Θα σας πιάσει περίπου 11 Mb στο σκληρό σας δίσκο και θέλει οπωσδήποτε expanded μνήμη. "Τρέχει" σε 386SX και πάνω. Αυτό σημαίνει ότι οι κάτοχοι των 286 θα πρέπει να αρχίσουν να σκέφτονται σοβαρά το upgrade σε 386.

Μετά και από την επιλογή μουσικής κάρτας, επιτέλους "φορτώσαμε" το παιχνίδι. Η παρουσίαση είναι εκπληκτική και γραφικά και ηχητικά! Από το βάθος της οθόνης, και πολύ λεπτομερώς σχεδιασμένο, έρχεται ένα αντιτορπιλικό του 1942. Ταυτόχρονα ακούγονται οι ήχοι από τα κανόνια του που βάλλουν συνεχώς. Επίσης ακούγεται και μία ατμοσφαιρικότατη στρατιωτική μουσική!

Πραγματικά είναι η καλύτερη παρουσίαση που έχω δει μετά από αυτή του F-15 Strike Eagle III της ίδιας εταιρίας. Μετά, και με φόντο κάτι digitized εικόνες, ναυτικού περιεχομένου φυσικά, μπαίνουμε στο κεντρικό menu του παιχνιδιού που προσφέρει τις εξής επιλογές: Historical engagement, όπου μπορείτε να λάβετε μέρος σε 8 από τις διασημότερες ναυμαχίες του Β' παγκοσμίου πολέμου. Μπορείτε να επιλέξετε να διευθύνετε το αμερικανικό ή το ιαπωνικό Ναυτικό. Guadalcanal, όπου μπορείτε πάλι ως Ιάπωνας ή ως Αμερικανός ναύαρχος να αρχίσετε το Campaign μέρος του παιχνιδιού, στο οποίο θα αναφερθώ εκτενέστερα παρακάτω. Simulator, όπου δημιουργείτε τις δικές σας αποστολές με την παραμικρή λεπτομέρεια. Στο τέλος υπάρχει η επιλογή επιπέδου δυσκολίας, όπου μπορείτε να καθορίσετε την ορατότητα που θα έχετε από τα κιάλια σας, την αποτελεσματικότητα των όπλων σας, το αν θα κουράζεται το πλήρωμά σας, αν θα περνάει ο χρόνος την ώρα που δίνετε διαταγές, αν θα είναι ακριβείς ή ανακριβείς οι αναφορές από το πλήρωμά σας και αν τα πλοία σας θα αντιδρούν ρεαλιστικά στα κτυπήματα του εχθρού ή αν θα είναι ...super πλοία.

Εμείς επιλέξαμε το Campaign όπου υπάρχουν όλα τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού συγκεντρωμένα.

Ξεκινάτε την καριέρα σας ως ναύαρχος σε







μία αμερικανική βάση στις Φιλιππίνες - ή την Ιαπωνία αν είστε Ιάπωνας - με πολύ λίγα πλοία υπό τις διαταγές σας. Ο κύριος σκοπός σας είναι να καταστρέψετε, αποβιβάζοντας στρατό, τη ναυτική βάση του εχθρού. Δεν είναι όμως τόσο απλό γιατί με τον οπλισμό που έχετε στην αρχή ούτε την μπανιέρα του σπιτιού σας δεν μπορείτε να καταστρέψετε! Ετσι οι πρώτες αποστολές είναι Supply Missions, δηλαδή αποστολές ανεφοδιασμού του στόλου σας. Σε αυτές συνοδεύετε tankers, που μεταφέρουν καύσιμα ή άλλα μεταγωγικά και φορτηγά που μεταφέρουν στρατό ή τορπίλες και βλήματα. Τέλος υπάρχουν και αποστολές κατά τις οποίες συνοδεύετε ολόκληρα πλοία που έρχονται να ενταχθούν στις δυνάμεις σας.

Μετά αρχίζουν οι επιθετικές αποστολές, κατά τις οποίες προσπαθείτε να αποδυναμώσετε τον εχθρό σιγά-σιγά και να αποκτήσετε την κυριαρχία στο μεγαλύτερο μέρος του Ειρηνικού. Πολλοί παράγοντες επηρεάζουν όμως τις αποστολές σας. Αυτοί είναι ο καιρός, η καθυστέρηση μίας αποστολής προμηθειών ή η επιτυχημένη εχθρική απόβαση σε κάποια βάση σας. Πολλοί παράγοντες επίσης επηρεάζουν την πλεύση του πλοίου σας. Η ταχύτητά του εξαρτάται από τη διεύθυνση του ανέμου και από τις ζημιές που έχουν προκληθεί. Επίσης αν το πλοίο "μπάζει" νερά τότε θα είναι εμφανής η κλίση του προς όποια πλευρά "μπάζει". Τέλος έχουμε τα οπλικά συστήματα του πλοίου σας που είναι τα πυροβόλα και οι τορπίλες. Στα πυροβόλα έχετε το πλήρωμά σας που κάνει τη σκόπευση μόνο του, ενώ στις τορπίλες την κάνετε εσείς. Το αν η σκόπευση είναι σωστή εξαρτάται από την κούραση του πληρώματός σας. Μερικά πλοία θέλουν παραπάνω από 1 ή 2 χτυπήματα από τορπίλες για να βυθιστούν. Π.χ. το αεροπλανοφόρο θέλει 7-8 τορπίλες, ενώ τα κανόνια δεν του κάνουν απολύτως τίποτα. Αν τελικά η αποστολή σας είναι επιτυχημένη, αυτό θα έχει αντίκτυπο στο σύνολο του campaign. Εχετε 2 χρόνια για να το καταφέρετε, με αποστολές να εκτελούνται κάθε τρεις μέρες. Οσον αφορά το "στήσιμο" του στόλου σας, στο χάρτη μπορείτε να κανονίσετε τη διαδρομή του, το πόσα και ποια πλοία θα αποτελούν το group, και το πόσα groups θα έχετε ενεργά. Επίσης μπορείτε να δώσετε διαταγές σε ένα group ή σε κάθε πλοίο ξεχωριστά. Τη δράση μπορείτε να τη βλέπετε από το χάρτη σας ή μέσα από το πλοίο σας. Στο χάρτη δίνετε γενικές εντολές, ενώ μέσα από τη ναυαρχίδα σας μπορείτε να δώσετε πιο εξειδικευμένες διαταγές, όπως το φωτισμό του στόχου και το πόσες βολές θα ρίξετε εναντίον του. Επιλέγετε φυσικά την ταχύτητα και την πορεία κάθε group, αλλά και το σχηματισμό του group. Μπορείτε να ενώσετε groups σε ένα ή να διασπάσετε ένα σε μικρότερα.

Και φτάνουμε επιτέλους στη μάχη, όπου τα πάντα είναι ρεαλιστικότατα. Ο ήχος είναι καταπληκτικός και η δράση είναι ασταμάτητη. Η εξομοίωση της μάχης είναι πολύ ρεαλιστική και σας κάνει να νιώθετε ...σαν τον ναύαρχο Nimitz! Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά και υπάρχουν ακόμα και εξωτερικές απόψεις του πλοίου σας, όπου μπορείτε να επιβλέπετε την ανάπτυξη του στόλου σας από μία πιο πλεονεκτική θέση.

Γενικά πιστεύω ότι το παιχνίδι είναι ως τώρα η καλύτερη δουλειά της Microprose μετά βέβαια από το F-15 strike eagle III, που θα παρουσιάσουμε σε άλλο τεύχος. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, ο ήχος είναι εξίσου καλός, με την προϋπόθεση βέβαια να έχετε μία κάρτα ήχου. Μόλις το δείτε στα καταστήματα αγοράστε το, ακόμα και αν δεν είστε φανατικός των Simulators!

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

Δημήτρης Ζούλιας

Πολύ καλή παρουσίαση και όμορφα σχεδιασμένα τα σημεία των πλοίων.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ποιοτικός όπως και τα γραφικά, αλλά μόνο με κάρτα ήχου.

ΗΧΟΣ 75%

Σωστό gameplay και έξυπνοι γρίφοι.

GAMEPLAY 85%

Δύσκολο παιχνιδάκι και αρκετά πολύπλοκο για τους "νέους".

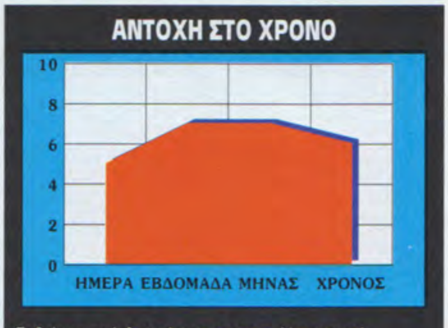
ΓΕΝΙΚΑ 87%

SOFTWARE REVIEW



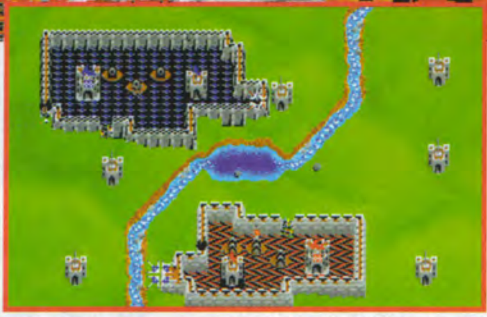
AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY PUZZLE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	DOMARK



Το 2 players mode θα το κάνει να σας απασχολήσει για καιρό.





Το Rampart είναι ένα πολεμικό παιχνίδι, στο οποίο έχετε ένα κάστρο υπό τις διαταγές σας. Στο κάστρο αυτό επιτίθενται εχθροί με διάφορα μέσα και σκοπός σας είναι να προστατέψετε το κάστρο σας όσο πιο αποτελεσματικά μπορείτε. Ας δούμε, όμως, λεπτομερέστερα τι μπορείτε να κάνετε.

Στην αρχή επιλέγετε το αν θα παίξετε "διπλό" ή αν θα παίξετε εναντίον του υπολογιστή σας. Μετά διαλέγετε το battleset, δηλαδή την περιοχή όπου θα πολεμήσετε. Υπάρχουν 6 νησιά, καθένα από τα οποία έχει 5 περιοχές για να κατακτήσετε. Κάθε περιοχή έχει από 3 έως 5 κάστρα. Επιλέγετε το κάστρο σας και στη συνέχεια το πρόγραμμα σας ζητάει να τοποθετήσετε τα κανόνια σας. Αφού γίνει και αυτό, αρχίζει το πανηγύρι. Το εχθρικό κάστρο βάλλει εναντίον σας, αλλά και εσείς κάνετε το ίδιο. Μετά από λίγη ώρα, το παιχνίδι σταματάει και η εικόνα αλλάζει δείχνοντάς σας τις ζημιές που προξενήσατε στο εχθρικό κάστρο, αλλά και αυτές που προξενήθηκαν σε εσάς. Ο σκοπός σας είναι να γκρεμίσετε όσο δυνατόν περισσότερα από τα τείχη του κάστρου, έτσι ώστε να μην γίνεται να επισκευαστούν. Αν αυτό νομίζετε ότι είναι απλό, σας πληροφορώ ότι τα κομμάτια δεν είναι και τόσο εύκολο να τοποθετηθούν εκεί όπου πρέπει. Τώρα, με τα τουβλάκια αυτά, αν έχετε καιρό, μπορείτε να επεκταθείτε στο χάρτη, περικυκλώνοντας με τείχη μία περιοχή. Αυτό είναι καλό για δύο λόγους. Ο πρώτος λόγος είναι ότι ο νικητής της μάχης είναι αυτός που κατακτά τις περισσότερες περιοχές. Ο δεύτερος λόγος είναι ότι όσο πιο πολλές περιοχές έχετε υπό την κατοχή σας τόσο περισσότερα κανόνια μπορείτε να τοποθετήσετε. Ο εχθρός μπορεί να είναι και γαλέρες, οι οποίες έρχονται σε μεγάλους αριθμούς και σας χτυπούν με τα κανόνια τους. Είναι όμως δύσκολο να χτυπηθούν - δυσκολότερο από τα κάστρα - γιατί κινούνται. Αν μερικά πλοία δεν βυθιστούν, γιατί θέλουν δυο-τρεις κανονιές το καθένα, τότε κατευθύνονται προς την ακτή, όπου και αποβιβάζουν άντρες και κανόνια, που θα αποτελέσουν με τη σειρά τους μία επιπλέον απειλή για τα καστράκια σας.

Το παιχνίδι είναι πολύ απλό στο χειρισμό του. Ολα γίνονται με ένα σταυρό, τον οποίο τοποθετείτε επάνω στα πλοία ή τα τείχη και μετά πατάτε το fire. Ετσι απλά. Οσον αφορά τα γραφικά, σας λέω ότι είναι μέτρια, ενώ το ίδιο ισχύει και για τον ήχο. Αυτό όμως που είναι πάρα πολύ καλό είναι το gameplay και η εθιστικότητα που προσδίδει. Οσοι το παίξατε στα ουφάδικα και το αγαπήσατε, αγοράστε το. Οσοι όμως δεν το ξέρατε ως τώρα και θέλετε κάτι ποιοτικό στη συλλογή σας, μην το χάσετε.

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

Δημήτρης Ζούλιας

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Μέτρια. Υπάρχουν μόνο τα απαραίτητα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Κάποια μπαμ και μπουμ, αλλά τίποτα σπουδαίο.	ΗΧΟΣ	90%
Το θετικό σημείο.	GAMEPLAY	90%
Ενα καλό διάλειμμα ανάμεσα στα adventures και στα strategy σας.	ΓΕΝΙΚΑ	85%

Trolls

AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	FLAIR TEAM



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα κρατήσει για πάρα πολύ καιρό τη δισκέτα σας στο drive.

Αυτήν τη φορά έχουμε ένα άλλο Sonic clone, το Trolls, από τη Flair Team. Το κατά πόσο καταφέρνει να σταθεί δίπλα στο Sonic μπορείτε να το κρίνετε μόνοι σας βλέποντάς το. Σας περιγράφω λοιπόν το σενάριο: Βρισκόμαστε σε ένα χωριουδάκι την παραμονή των Χριστουγέννων. Μπαίνουμε στο παιχνιδάδικο του χωριού και βλέπουμε τον ιδιοκτήτη του καταστήματος να φοράει τις πιτζάμες του και να πηγαίνει για ύπνο.

Τι υποτίθεται όμως ότι συμβαίνει τη νύχτα της παραμονής των Χριστουγέννων; Σίγουρα θα το ξέρετε, αλλά σας θυμίζω και εγώ ότι βγαίνουν οι ...καλικάντζαροι (Trolls). Ομως στη φαντασία μας, οι καλικάντζαροι είναι κάτι αηδιαστικά και κακά τέρατα, που κλέβουν την ψυχή των παιδιών - όταν κοιμούνται - μαζί με τους κουραμπιέδες και τα μελομακάρονα! Το παιχνίδι αυτό όμως παρουσιάζει τους καλικάντζαρους ως άκακα πλασματάκια με ευγενική καρδιά και αισθήματα. Τέλος πάντων, στο παιχνιδάδικο είναι φυλακισμένα μέσα σε κάθε είδος παιχνιδιού και από 10 καλικαντζαράκια. Τα μεσάνυχτα λοιπόν, βγαίνει ο αρχικαλικάντζαρος με αποστολή να σώσει τα μικρά τερατάκια. Πραγματικά πρωτότυπο σενάριο, γιατί κάθε πίστα έχει και ένα θέμα, πάνω στο οποίο βασίζεται η μουσική της, τα sprites της και το επίπεδο δυσκολίας της.

Οι πίστες είναι οι εξής: Toyland, Medialand, Luna park, Forest, Casino, Candy, Submarine world. Αυτά από πίστες; Λάθος! Αυτές μπορείτε να τις επιλέξετε! Οταν τις τελειώσετε υπάρχουν κι άλλες, ακόμα πιο πρωτότυπες και δύσκολες.

Πράγματι, αυτό το παιχνίδι σκίζει από πρωτοτυπία. Και φτάνουμε στο ζουμί: Αποκτήσαμε και εμείς το δικό μας "Sonic"; Εγώ πιστεύω πως ναι. Το Trolls δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από το Sonic. Η κίνηση του σχεδιασμένου ήρωά σας είναι πολύ καλή με αποτέλεσμα να αντιδρά διαφορετικά όταν τρέχει, όταν πέφτει από ψηλά, όταν κολυμπάει και όταν μάχεται τους κακούς! Τα backgrounds είναι πολύ καλά και το scrolling ομαλότατο.

Η μουσική και τα εφέ είναι πάρα πολύ καλά. (Τα backgrounds, η μουσική και τα εφέ είναι πάρα πολύ καλά.) Ολα μαζί συνθέτουν ένα πολύ καλό παιχνίδι. Αν θέλετε και εσείς ένα "Sonic" αγοράστε το!

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500 Plus.

Δημήτρης Ζούλιας

Πολύ καλά χρωματισμένα και λεπτομερέστατα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
Καλή μουσική και ηχητικά εφέ.	ΗΧΟΣ	87%
Εύκολος χειρισμός και πολλά bonus.	GAMEPLAY	90%
Αγοράστε το και ονομπάρετε για λίγο καιρό τη Sega.	ΓΕΝΙΚΑ	88%

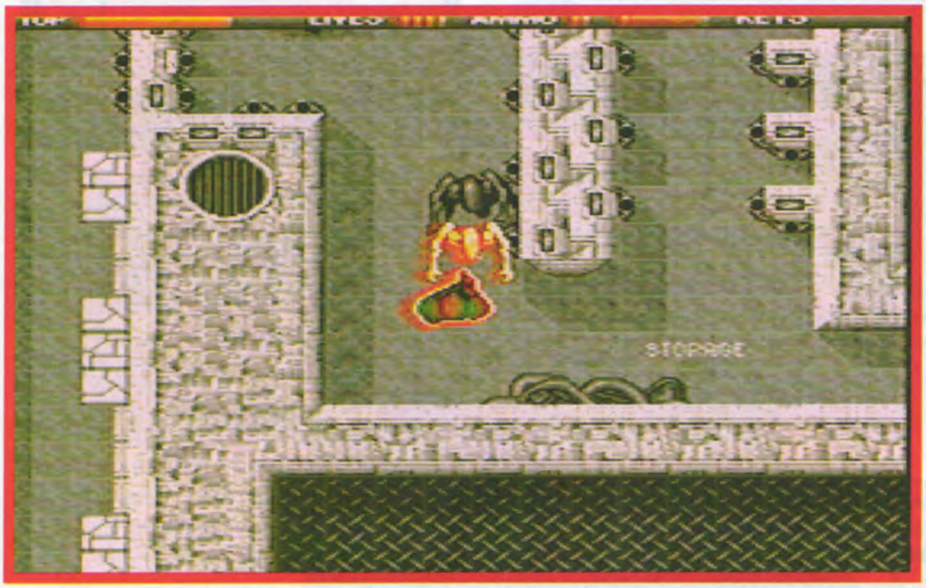


AMIGA, ATARI ST, CPC, CBM

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TEAM 17



Η αντοχή είναι γι' αυτούς που δεν έχουν τελειώσει την πρώτη έκδοση.



Τον πλανήτη μας, τον έχουν καταλάβει κάτι φρικιαστικοί εξωγήινοι, οι οποίοι πολλαπλασιάζονται μέσα στο ανθρώπινο σώμα και αφού αποβάλλουν κάθε ανθρώπινο χαρακτηριστικό από πάνω τους, επιδίδονται στο ανόσιο έργο της καταστροφής της ανθρωπότητας. Φυσικά εσείς, ως καλός διαστημικός ...κατάδικος, καλείστε να συμμετάσχετε σε μία αποστολή αυτοκτονίας. Πρέπει να βρείτε το αρχηγείο των εξωγήινων και να καταστρέψετε τη ...μαμά τους, ένα τέρας που γεννάει ασταμάτητα κακούς. Το πώς θα το πετύχετε αυτό, θα το δούμε παρακάτω!

Ξεκινάτε στο διαστημοδρόμιο του πλανήτη οπλισμένος με ένα απλό αυτόματο. Το πρώτο πράγμα που παρατηρείτε είναι ότι το μέρος είναι έρημο. Εδώ πρέπει να μαζέψετε μερικά κλειδιά, ώστε να ανοίξετε κάτι πόρτες και να περάσετε στην άλλη πίστα. Επίσης μαζεύετε λεφτά και first aid kits. Τα χρήματα θα σας βοηθήσουν να αγοράσετε όπλα μέσω ενός συστήματος ηλεκτρονικού υπολογιστή, συνδεδεμένου με μία Database (Αθάνατη CompuLink!). Τα όπλα που μπορείτε να πάρετε είναι αρκετά καταστροφικά, όπως θα καταλάβετε από το όνομά τους: Laser, Rapid fire, Pump Action, Flamethrower, Tripple Barrel, Nuclear submashine gun κ.ά. συναφή. Στον υπολογιστή μπορείτε να δείτε επίσης τι είδους εργαλεία υπάρχουν όπως: Remote Location Scanner, Ammo Charge, High Energy Injection, Key pack (σας ανοίγει όλες τις πόρτες!), additional life. Μπορείτε να δείτε τις στατιστικές σας και το χάρτη της πίστας στην οποία βρίσκεστε. Οταν λοιπόν τελειώσετε από τον υπολογιστή, έρχεται η ώρα να καθαρίσετε τη Γη από τους παρείσακτους. Τους βρίσκετε λοιπόν κι αρχίζει το πανηγύρι. Εδώ πρέπει να πω ότι η πρώτη πίστα είναι πολύ εύκολη με σκοπό να μάθετε το παιχνίδι και να μπείτε στο κλίμα. Πάντως η μάχη με τους Alliens είναι πολύ καλή με κάθε όπλο να έχει το δικό του πολύ καλό ήχο. Το scrolling της οθόνης είναι πολύ καλό και είναι multi direction. Η απεικόνιση είναι σε κάτοψη της οθόνης με το sprite σας να είναι μεσαίου μεγέθους και αρκετά καλά σχεδιασμένο. Τα γραφικά της πίστας είναι πολύ καλά και τα χρώματα σωστά προσεγμένα. Τα μουσικά θέματα είναι πολύ ωραία και φέρνουν λίγο σε hard rock, το οποίο ταιριάζει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Με λίγα λόγια το παιχνίδι είναι κλάσεις ανώτερο του επίσης πολύ καλού προγόνου του και πιστεύω ότι ο επανασχεδιασμός του ήταν μία πάρα πολύ καλή κίνηση από την Team 17.

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500 PLUS.

Δημήτρης Ζούλιας

Πολύ καλά και πολύ καλό scrolling.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	**90%**
Σας προτρέπει να συνδέσετε το computer στο stereo.	
ΗΧΟΣ	**85%**
Εύκολος χειρισμός και σωστά επίπεδα δυσκολίας.	
GAMEPLAY	**90%**
Ενα πάρα πολύ καλό παιχνίδι.	
ΓΕΝΙΚΑ	**87%**

SOFTWARE REVIEW

COOL WORLD

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TWILIGHT

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν έχει αυτό το "κάτι" που σε εθίζει.

AMIGA, ATARI ST



Από την Twilight είχαμε καιρό να ακούσουμε. Συνεργάζεται τώρα με την Ocean, η οποία διανέμει τα παιχνίδια της στο εξωτερικό. Μετά από τόσο καιρό αποχής από το χώρο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, επανήλθε με το Cool World. Το σενάριο έχει ως εξής: Είστε ένας κοινός άνθρωπος (ούτε ...Rambo, ούτε Arnie), ο οποίος είχε rendez-vous με μία ξανθιά ύπαρξη για να πάει στο cinema. Οταν φτάσατε στο μέρος της συνάντησής σας με την κοπέλα, ανακαλύψατε ότι σας έστησε! Η κοπέλα όμως δεν σας έστησε (ησυχάστε!) αλλά αντίθετα απήχθη από κάτι περίεργους ...μπλε εξωγήινους. Αυτοί θέλουν την κοπέλα για να την κάνουν κομματάκια και να μελετήσουν έτσι το ανθρώπινο σώμα. Εσείς θυμηθήκατε τις μέρες σας ως κυνηγός εξωγήινων, αρπάξατε το lazer σας και βγήκατε παγανιά καθαρίζοντας εξωγήινους.

Εκεί τώρα τα πράγματα δεν είναι και τόσο καλά. Ναι μεν έχετε ένα πολύ ωραίο sprite, όμορφα σχεδιασμένο και μετρίου μεγέθους και με καλό animation, αλλά πολλά στοιχεία της κίνησης δεν θα σας αρέσουν. Αν π.χ. πάτε να πέσετε σε ένα τοίχο, τότε το sprite θα συνεχίσει να τρέχει... ακίνητο.

Το sprite collision είναι απαράδεκτο και πρέπει πρώτα να μπει ο μισός εξωγήινος στο sprite σας και μετά χάνετε λίγο από την ενέργειά σας. Εχετε έξι ζωούλες και αυτές έχουν με τη σειρά τους περιθώριο 3 χτυπημάτων μέχρι να χαθούν. Τα γραφικά είναι μονότονα και παντού επικρατούν σκούροι χρωματισμοί. Η επιλογή των χρωμάτων είναι λάθος γιατί ποτέ δεν έχω δει sprite να τρέχει σε κόκκινο δρόμο. Στη Γη μας επίσης δεν υπάρχουν τόσο πολλά πράσινα σπίτια και οι μόνοι γήινοι που κυκλοφορούν είναι ολόιδιοι μεταξύ τους, κοντόχοντρα ανθρωπάκια. Με λίγα λόγια δεν υπάρχει καθόλου ποικιλία στα γραφικά και στα sprites. Ειδικά τα backgrounds επαναλαμβάνονται συνεχώς αλλά με διαφορετικούς χρωματισμούς. Το animation των εχθρών είναι απαράδεκτο και αποτελείται το πολύ από 3 frames. Τα ηχητικά εφέ είναι άσχημα και δεν υπάρχει ποικιλία ούτε σε αυτά. Μετά από αρκετή ώρα παιχνιδιού περιφερόμουν άσκοπα στην πίστα χωρίς να ξέρω τι να κάνω, πού και πώς.

Υπάρχει και λίγο character interaction, αλλά δεν καταλαβαίνετε τίποτα από αυτά που σας λένε, καθώς δεν έχουν σχέση με το σενάριο του παιχνιδιού. Στο τέλος... κλείνετε το μηχάνημά σας, βάζετε το Flashback και θαυμάζετε το αντίθετο του Cool World. Την ποιότητα!

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Atari ST 1040.

Δημήτρης Ζούλιας

Μονοτονία είναι το κύριο χαρακτηριστικό.
ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

Οχι απλά λιτός ...εγώ νόμισα ότι έπαιζα ένα άσχημο ...preview.
ΗΧΟΣ 70%

Σωστός χειρισμός αλλά τι να το κάνεις...
GAMEPLAY 75%

Αγοράστε το Flashback.
ΓΕΝΙΚΑ 72%

SOFTWARE REVIEW



KGB

AMIGA



ΕΙΔΟΣ	ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CRYO



Ενα adventure αντέχει... μέχρι να το τελειώσετε.

Η Cryo δεν είναι άγνωστη στον κόσμο των gamers. Είναι η εταιρία που μας έχει δώσει τα εκπληκτικά Dune I και II. Αυτήν τη φορά η Cryo μάς φέρνει ένα adventure, το οποίο όμως διακρίνεται από πολλά αστυνομικά στοιχεία. Το όνομά του είναι KGB και σίγουρα θα μαντέψατε το περιεχόμενό του. Είστε ο Λοχαγός Rykov, ένα κατώτατο στέλεχος της Πολιτικής Αντικατασκοπίας της πρώην Σοβιετικής Ενωσης, της πασίγνωστης αλλά ταυτόχρονα μυστηριώδους KGB. Εκεί που δακτυλογραφούσατε μία αναφορά για το Συνταγματάρχη Volkov, σας καλεί στο γραφείο του και σας λέει ότι ένα πρώην στέλεχος της KGB, ο ταγματάρχης Golitsin, δολοφονήθηκε στο σπίτι του. Εσείς πρέπει να πάτε στο σπίτι του να κάνετε έναν έλεγχο στα πράγματά του και να γυρίσετε και να αναφερθείτε στο αφεντικό σας. Αυτή είναι η πρώτη αποστολή από πολλές άλλες που θα σας ανατεθούν.

Εσείς ξεκινάτε λοιπόν και επισκέπτεστε το σπίτι αυτό. Τα ευρήματα όμως φανερώνουν τρομακτικά παράνομα κυκλώματα πίσω από τη δολοφονία. Το αποτέλεσμα είναι να μπλεχτείτε σε μία παράτολμη αποστολή διαλεύκανσης του φόνου. Το θέμα είναι ότι, αν δεν λύσετε την υπόθεση, ...Σιβηρία. Ευτυχώς, τα πράγματα δεν είναι πλέον έτσι, αλλά κατά την Cryo, έτσι είναι για να βγει το ωραίο αυτό σενάριο. Ας δούμε όμως λίγο το user-interface του παιχνιδιού. Κατ' αρχάς, τα πάντα γίνονται μέσω εικονιδίων και με το mouse. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα εικονίδια load/save και το εικονίδιο που δείχνει το χάρτη των περιοχών που επισκεφτήκατε. Με το δεξί πλήκτρο του mouse ενεργοποιείτε την εντολή που έχετε επιλέξει με το αριστερό πλήκτρο. Οι εντολές είναι: hide, talk, go, use, fight, move, listen, look, fight, knock. Το τι κάνουν αυτές οι εντολές είναι εμφανές. Το κυρίως μέρος της οθόνης σάς δείχνει αυτά που βλέπετε με τα μάτια του Ryxov.

Στο κάτω μέρος υπάρχουν τα εικονίδια που προαναφέραμε. Από γραφικά το παιχνίδι τα πάει αρκετά καλά, χωρίς να είναι καταπληκτικά, αλλά η παρουσίαση και η μουσική είναι ατμοσφαιρικότατα. Ο χειρισμός είναι αρκετά φιλικός και οι γρίφοι απλοί, χωρίς να λείπουν και οι δύσκολοι. Γενικά, είναι αρκετά καλό adventure χωρίς να είναι εκπληκτικό. Θα κρατήσει ζωντανό το ενδιαφέρον σας όμως, χάρη στην πλοκή του και στα action σημεία. Ναι, σωστά ακούσατε: το παιχνίδι έχει και arcade σημεία ουκ ολίγα. Κυνηγητά σε τρένα, στον υπόγειο, σε πλοία και πολλά τέτοια. Καλό... spying !

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

Δημήτρης Ζούλιας

Αρκετά καλά, χωρίς να είναι από αυτά που δημιουργούν επιφωνήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Το κομμάτι της εισαγωγής είναι πολύ καλό και η μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ταιριάζει στο κλίμα.

ΗΧΟΣ 80%

Εύκολοι γρίφοι και έξυπνη η προσθήκη του χαρτογράφου.

GAMEPLAY 85%

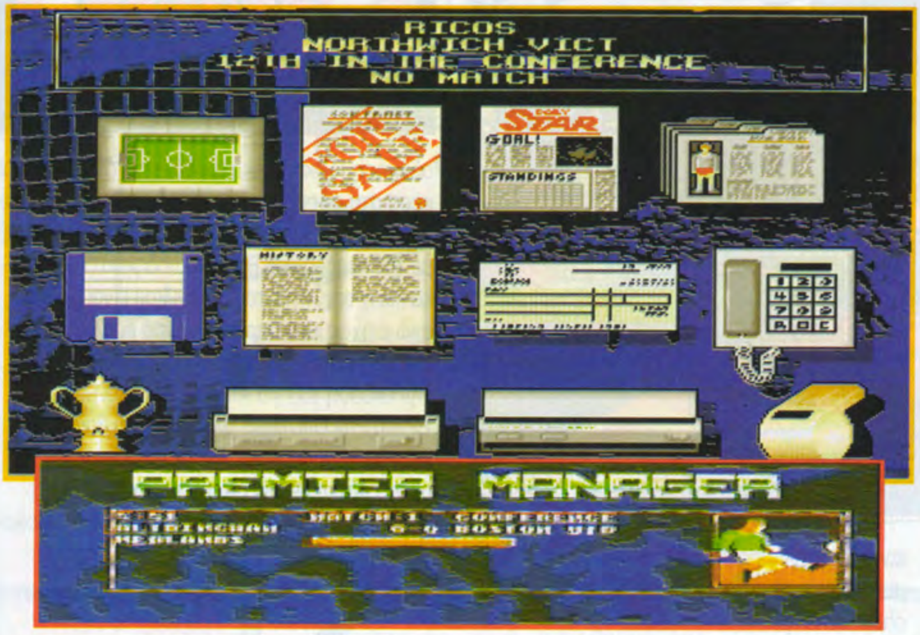
Είναι καλή αγορά για τους funs της κατασκοπίας.

ΓΕΝΙΚΑ 82%

SOFTWARE REVIEW

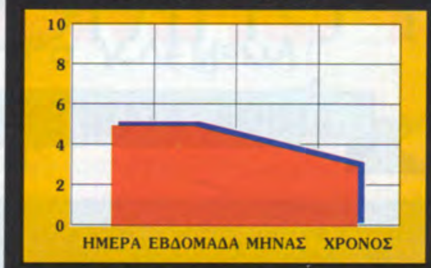
PREMIER MANAGER

AMIGA



ΕΙΔΟΣ	FOOTBALL STRATEGY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	REALMS OF FANTASY

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν ζεσταίναμε λίγο το joystick, θα κράταγε περισσότερο.

Εχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που φιλοξενήσαμε στη στήλη ένα παιχνίδι στρατηγικής ποδοσφαίρου. Μας έβαλε λοιπόν κατευθείαν στις γνωστές επιλογές, αλλά και σε μερικές καινούριες που δεν έχουμε συνηθίσει σε παιχνίδια του είδους. Οι επιλογές αυτές είναι: μία εφημερίδα που αντιπροσωπεύει τις στατιστικές της κατηγορίας της ομάδας σας αλλά και τους Top Scorers. Μία καρτέλα που παριστάνει τους παίκτες της ομάδας σας, αλλά και τα λεπτομερή χαρακτηριστικά τους. Ενα βιβλίο το οποίο περιέχει το ιστορικό της ομάδας σας. Εδώ βλέπετε τα πάντα για την ομάδα σας, από τότε που αρχίσατε το παιχνίδι για πρώτη φορά μέχρι το σημείο όπου βρίσκεστε. Ενα οικονομικό διάγραμμα, μέσω του οποίου διαχειρίζεστε τα χρήματά σας. Από εδώ φυσικά, αγοράζετε παίκτη, προπονητή αλλά και σπόνσορα. Βέβαια, πρέπει η ομάδα σας να τα πηγαίνει αρκετά καλά, ώστε να την αναλάβει ένας αρκετά... ευκατάστατος σπόνσορας. Ενα fax μέσω του οποίου βλέπετε το πρόγραμμα του αγώνα και τα αποτελέσματα των άλλων αγώνων.

Μία σφυρίχτρα, που δεν είναι τίποτα άλλο από το εικονίδιο που συμβολίζει την έναρξη του αγώνα. Ενα κύπελλο που δείχνει τα κύπελλα, στα οποία αγωνίζεται η ομάδα σας και, τέλος, μία δισκέτα, η οποία έχει τον ... προφανή σκοπό...

Ωραία όλα αυτά, ε; Και όμως, υπάρχει ένα πολύ μελανό σημείο για τους φανατικούς ποδοσφαιρόφιλους: δεν θα αρπάξετε ποτέ το joystick στα χέρια, με απώτερο σκοπό να βάλετε 5-6 γκολάκια. Αυτό το κάνει ο υπολογιστής μόνος του και μάλιστα σας δείχνει τις σκηνές σε ένα μικρό παραθυράκι στην οθόνη. Εσείς επεμβαίνετε μόνο στις αλλαγές και τους τραυματισμούς.

Μετά την τελική απογοήτευση, ένα έχω να πω: κρίμα!!! Ενα τόσο καλό παιχνίδι χάνει στο gameplay, μόνο και μόνο γιατί δεν έχει... αγώνα! Πραγματικά, απογοητεύτηκα και ελπίζω στο επόμενο football strategy να έχει διορθωθεί αυτό το... μικρό ελάττωμα! Κατά τα άλλα, το παιχνίδι έχει ωραία γραφικά, λιτό ήχο, εκτός από κάτι ιαχές σε αυτήν την απομίμηση αγώνα, και πολλά πράγματα όσον αφορά στο στρατηγικό μέρος. Οι φανατικοί του strategy καλό θα ήταν να το αγοράσουν, ενώ οι football funs να το ξεχάσουν.

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500 PLUS.

Δημήτρης Ζούλιας

Αρκετά καλά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Απλός, λιτός. Θα μπορούσε να ήταν καλύτερος.	ΗΧΟΣ	65%
Η έλλειψη αγώνα αφαιρεί πόντους.	GAMEPLAY	68%
Μόνο για τους φίλους της στρατηγικής ποδοσφαίρου.	ΓΕΝΙΚΑ	70%

GRAND PRIX FORMULA ONE

AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES



Σίγουρα για τους χρήστες Amiga και Atari ST το παιχνίδι δεν είναι κάτι πρωτόγνωρο, αφού έχει κυκλοφορήσει εδώ και αρκετούς μήνες. Ομως η έκδοση για PCs κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό και με αφορμή το γεγονός αυτό θα κάνουμε μία μικρή αναφορά σ' αυτό το πολύ καλό racing simulation.

Κατ' αρχάς, να πούμε ότι, αν και το παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε hardware, για να το απολαύσετε πραγματικά, ωστόσο, θα χρειαστείτε έναν 386 με VGA και κάρτα ήχου. Το παιχνίδι εντυπωσιάζει από την πρώτη κιόλας στιγμή, καθώς το εισαγωγικό φιλμάκι με γραφικά και κίνηση επιπέδου "Virtual Reality" είναι, αν μη τι άλλο, κάτι παραπάνω από καταπληκτικό. Οσοι όμως δεν εντυπωσιάζονται απ' αυτά και θέλουν περισσότερη ουσία σίγουρα δεν θα απογοητευτούν.

Υπάρχουν τρεις επιλογές για race. Η quick race, όπου κάνετε αμέσως έναν αγώνα σε random πίστα, η non-championship race, όπου είναι ένας πλήρης αγώνας, χωρίς όμως να μετράει στο πρωτάθλημα, και, τέλος, η championship.

Διαλέγουμε την ομάδα και τον οδηγό που θα τρέξουμε. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι μπορούν να τρέξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες, σχεδόν ταυτόχρονα, καθώς ο υπολογιστής δίνει για κάποιο διάστημα το χειρισμό του μονοθέσιου στον κάθε οδηγό με τη σειρά. Αρκετά πρωτότυπο, αλλά όχι και τόσο δίκαιο, καθώς τη στιγμή που παίζει ο ένας οδηγός, οι άλλοι τρεις συνεχίζουν να τρέχουν με τυχαίες επιδόσεις. Τα ονόματα των ομάδων και των οδηγών μπορούν να αλλάξουν, και έτσι μπορούμε να βάλουμε τα πραγματικά δικά μας. Επίσης, οι χρωματισμοί των ομάδων είναι σωστοί, αλλά για ευνόητους λόγους είναι αλλαγμένα τα ονόματα, επειδή το παιχνίδι δεν έχει επίσημη άδεια από τη FISA, την οποία αντίθετα είχε το Grand Prix Unlimited.

Η ατμόσφαιρα ενός πραγματικού αγώνα αναπαρίσταται άριστα, και ως προετοιμασία και ως οδήγηση. Πραγματικά αισθάνεσαι ότι βρίσκεσαι μέσα στη φόρμουλα και μπορώ να το παρομοιάσω με τις λήψεις που έχουμε από τους αγώνες με την κάμερα στη θέση του οδηγού. Τα γραφικά και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι άριστα, ενώ ο ήχος κάτι παραπάνω από ρεαλιστικός. Συγκρίνοντας το Formula One Grand Prix με την έκδοσή του για Amiga - Atari και με το Grand Prix Unlimited, βλέπουμε ότι βρίσκεται μια κλάση παραπάνω. Αναμένεται να γίνει μέτρο σύγκρισης για τα race simulations όχι μόνο του PC, αλλά και όλων των άλλων υπολογιστών.

ΕΙΔΟΣ	RACE SIMULATION
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MICROPROSE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οσο πιο πολύ παίζεις τόσο πιο πολύ σε μαγνητίζει η ρεαλιστικότητά του.

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

Αργύρης Γιαγιάς

Αν όχι τα καλύτερα του είδους, σίγουρα τα πιο γρήγορα.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94%
Ρεαλιστικότατος με κάρτα ήχου.	
ΗΧΟΣ	97%
Κλασικές επιλογές με πλήρες πρωτάθλημα και πολλές πίστες.	
GAMEPLAY	88%
Το BEST Formula One simulation ανεξαρτήτως υπολογιστή.	
ΓΕΝΙΚΑ	94%

PIXEL Ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

QUESTions

?

Αγαπητό PIXEL,

Αφού πρώτα σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, η οποία τείνει πάντα προς το καλύτερο, θα ήθελα να σου πω ότι είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου (από το Pixel 85).

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128, που βέβαια δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις μου. Εχω ως στόχο μου τον κλάδο Πληροφορικής του πολυκλαδικού λυκείου. Σκοπεύω να αγοράσω έναν καινούριο υπολογιστή. Συγκεκριμένα, τον Quest 286/16 με VGA, 40 MB HD και 2 FDD. Θα ήθελα λοιπόν να σε ρωτήσω τα εξής: Αυτός ο υπολογιστής μπορεί να αντεπεξέλθει στις μελλοντικές απαιτήσεις μου; Αν όχι, ποιον άλλον υπολογιστή μού προτείνεις;

Συγγνώμη, αν σε κούρασα.

Με εκτίμηση,

Γιαννόπουλος Βασίλης

Ματαράγκα Μεσολογγίου

!

Φίλε Βασίλη,

Σίγουρα είναι μια πρόοδος η αγορά ενός PC. Τώρα, το εάν θα αντεπεξέλθει ένας 286 στις μελλοντικές σου απαιτήσεις είναι ένα μάλλον δύσκολο ερώτημα! Και αυτό, γιατί δεν γνωρίζω τις απαιτήσεις σου! Επειδή μου λες ότι σκέφτεσαι να ακολουθήσεις τον τομέα τις Πληροφορικής, θα σου πρότεινα να αγοράσεις έναν ταχύτερο PC, για παράδειγμα έναν 386. Και αυτό, γιατί κυκλοφορούν πια προγράμματα που απαιτούν μεγάλες ταχύτητες, για να σου δώσουν αποτελέσματα σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα. Πάντως, ένας 286/16 είναι μια αρχή και μια πρώτη επαφή με τον κόσμο των PCs.

Φιλικά,

Το δικό σας PIXEL

ΠΕΡΙ ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΨΙΑΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Ενας απελπισμένος Amiga user ζητάει την πολύτιμη βοήθειά σου! Εχω λοιπόν εδώ και λίγο καιρό τον Techno Sound Turbo Sampler. Ολα καλά έως εδώ... Τον έχω συνδέσει μέσω βύσματος "μπανάνα" με την έξοδο ακουστικών του κασετοφώνου μου, αφού δεν υπάρχει έξοδος audio-out. Στην καλύτερη λοιπόν περίπτωση, όλοι οι ήχοι που έχω κάνει sampling είναι επιεικώς απαράδεκτοι, είτε είναι από κασετόφωνο, είτε από ραδιόφωνο, είτε από πικάπ. Σε παρακαλώ, αγαπητό περιοδικό, να μου πεις τι κάνω λάθος. Τι functions πρέπει να ρυθμίσω, για να έχω την καλύτερη δυνατή απόδοση; Τι ένταση πρέπει να ρυθμίσω στο κασετόφωνο και το software και γενικά οτιδήποτε άλλο νομίζεις; Το manual δεν μπορώ να πω ότι με βοήθησε ιδιαίτερα! Τέλος, ποιο από τα 4 παρακάτω software είναι καλύτερο, κατά τη γνώμη σου, στον τομέα κυρίως του ποιοτικού sampling:

1) Techno Sound Turbo
2) Stereo Master
3) Audio Master 4
4) Audio Engineer plus

Σε ευχαριστώ ολόθερμα, εκ των προτέρων, για τη συμβουλή σου! Ο φίλος σου,

Θανάσης Συριόπουλος

Πατήσια, Αθήνα

!

Για να έχεις την καλύτερη δυνατή απόδοση, θα πρέπει η συχνότητα, στην οποία γίνεται το sampling, να είναι η μεγαλύτερη δυνατή! Αυτό πολλές φορές μειώνει τη μνήμη στο ελάχιστο, με αποτέλεσμα ο χρόνος να γίνεται μερικά δευτερόλεπτα. Η συχνότητα λοιπόν παίζει καθοριστικό ρόλο στην ποιότητα του sampling. Για παράδειγμα, ένας ήχος που έχει ανώτατη συχνότητα 10 KHz, θα πρέπει να μετατραπεί σε sample με διπλάσια συχνότητα, δηλαδή 20 KHz. Οπως σου είπα, αυτό έχει σημαντική απώλεια μνήμης. Αν πάλι θέλεις να έχεις μεγάλα σε διάρκεια samples, θα πρέπει ή να θυσιάσεις την ποιότητα του ήχου ή να θυσιάσεις κάποια χρήματα αγοράζοντας παραπάνω μνήμη. Από την άλλη, σημαντικό ρόλο παίζει και η ποιότητα του καλωδίου που έχεις και η απόδοση του κασετόφωνου. Οσον αφορά την ένταση, θα πρέπει να είναι σε μέτρια επίπεδα, ποτέ πολύ υψηλή, γιατί από τη μία πλευρά παραμορφώνεται ο ήχος από ένα σημείο και μετά, από την άλλη κινδυνεύει και ο sampler, ακόμα και η ίδια η Amiga. Και αυτό γιατί, αν περάσει ρεύμα υψηλής έντασης, μπορεί εκτός από τη μερική καταστροφή του sampler να καεί και το ολοκληρωμένο 8250 (μερικώς ή ολικώς), το οποίο είναι συνυπεύθυνο για τη λειτουργία της παράλληλης και της σειριακής θύρας. Ακόμα, πρέπει να αποφύγεις τη σύνδεση του sampler με τις εξόδους για ηχεία ή audio out! Η καταστροφή του είναι τις περισσότερες φορές βέβαιη. Γι' αυτό προσοχή στις συνδέσεις.

Το software που συνοδεύει το Techno Sound Turbo είναι ένα από τα καλύτερα στο είδος του και εκμεταλλεύεται σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες του sampler. Ισως το έχεις παρεξηγήσει λίγο ή δεν γνωρίζεις όλες του τις λειτουργίες (όπως τις Real Time επεμβάσεις). Ωστόσο, υπάρχουν πάρα πολλά προγράμματα, τόσο Public Domain όσο και εμπορικά, που έχουν πολλές δυνατότητες και επιλογές. Μπορείς να κάνεις μικρά θαύματα με τα samples. Ενα από τα καλύτερα είναι το Audio Master 4, ενώ πολύ καλός είναι και ο sample editor του OctaMED Pro 3 και 4.

Φιλικά,

Το PIXEL που είναι κλασικό!

ΠΟΣΟ ΣΥΜΒΑΤΗ;

?

Αγαπητό PIXEL Classic,

Είμαι 16 χρονών και έχω μια Amiga 500. Το Δεκέμβριο, σε ένα αγγλικό περιοδικό είδα για πρώτη φορά την Amiga 1200. Αμέσως αποφάσισα να την αγοράσω. Το μοναδικό πρόβλημα είναι η συμβατότητα! Στο αγγλικό περιοδικό, συγκεκριμένα το CU Amiga, έγραφε ότι η συμβατότητά της με το παλιό software είναι 50%-60%, ενώ με το καινούριο software 85%. Στο τεύχος του Ιανουαρίου, όπου κάνεις ένα test στην Amiga 1200, γράφεις ότι η συμβατότητά της δεν ξεπερνάει το 50%. Ποια είναι η αλήθεια;

Επίσης, θα ήθελα να μου πεις εάν το Lotus III, το Street Fighter 2 και το

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Flashback τρέχουν στην 1200, καθώς επίσης και την τιμή του Hard Drive Western Digital 30MB.

Τέλος, στο test που κάνεις στην Amiga 1200 λες για συμβατότητα με IBM. Συγκεκριμένα, γράφεις πως περιλαμβάνει και το Cross DOS, το οποίο επιτρέπει το χειρισμό δισκετών 3 1/2 ιντσών 720 KB από IBM συμβατούς υπολογιστές, ακόμα και μέσα από το Workbench, σαν κανονικές δισκέτες Amiga. Συμπέρασμα δικό μου: Η Amiga 1200 είναι συμβατή. Σωστό ή λάθος;

Υ.Γ. 1. Στο test της A1200 ανέφερες ότι δεν είναι σίγουρο ότι θα τρέχει το software που χειρίζεται το περιφερειακό. Στη δική μου περίπτωση, όταν αγοράσω την Amiga 1200, θα τρέχει το software του Techno Sound Turbo και το περιφερειακό θα γίνει δεκτό από την A1200;

Υ.Γ. 2. Θα σε παρακαλούσα να μου δώσεις τις απαντήσεις στα ερωτήματά μου όσο το δυνατόν πιο νωρίς γίνεται, γιατί πραγματικά βιάζομαι να την αγοράσω.

Φιλικά,
Σαμαράς Χρήστος
Θεσσαλονίκη

!

Νομίζω ότι είναι κάτι περισσότερο από φανερό. Η συμβατότητα κυμαίνεται σε επίπεδα από 50% έως 60%. Αυτή ήταν άλλωστε και η επίσημη θέση της Commodore, όταν είχε πρωτοεμφανιστεί η Amiga 1200. Βέβαια, αυτό ισχύει για ό,τι κυκλοφορεί και όχι για ό,τι πρόκειται να κυκλοφορήσει! Η συμβατότητα στο μέλλον θα είναι πολύ μεγαλύτερη, φτάνοντας το 90% των προγραμμάτων. Από την άλλη πλευρά, οι εφαρμογές παρουσιάζουν πολύ μεγαλύτερα ποσοστά συμβατότητας της τάξεως του 85% έως 90%. Ηδη έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν προγράμματα που υποστηρίζουν τις έξτρα δυνατότητες της Amiga 1200. Λαμπερό παράδειγμα το Deluxe Paint IV AGA, το οποίο υποστηρίζει όλα τα νέα γραφικά modes. Το Lotus III δεν έτρεχε στην Amiga 1200, ούτε το Street Fighter II.

Για το δεύτερο παιχνίδι όμως υπάρχει μάλλον κάποια στρατηγική από την Ocean. Στρατηγική για να μην τρέχει το παιχνίδι; Ακούγεται μάλλον τρελό, αλλά είναι αλήθεια. Μετά από μια συμφωνία που έκανε η συγκεκριμένη εταιρία με την Commodore, αποφασίστηκε ότι η Amiga 1200 θα υποστηριχτεί με δικά της παιχνίδια, αποκλειστικά γι' αυτήν, ώστε να εκμεταλλεύονται τα 256 χρώματά της. Ετσι η Ocean ανακοίνωσε ότι, κατά τα τέλη Φεβρουαρίου - αρχές Μαρτίου, θα κυκλοφορήσει το Street Fighter II αποκλειστικά για την Amiga 1200, με 256 χρώματα στην οθόνη. Οσο για το Flashback, αν και δεν το είχαμε στα χέρια μας, όταν δοκιμάζαμε την 1200, το πιθανότερο είναι να τρέχει, αφού έτρεχε και ο πρόγονός του, Another World. Από 310 παιχνίδια μόνο 113 αρνήθηκαν πεισματικά να τρέξουν, ενώ μερικά έτρεξαν με έξτρα βοήθεια (βλ. Degrader).

Η τιμή του σκληρού δίσκου κυμαίνεται γύρω στις 60.000 δρχ., αλλά πιθανόν να υπάρξουν και φθηνότεροι!

Και πάλι η ίδια παρανόηση που είχε κάνει παλιότερα και κάποιος άλλος φίλος μας με το MultiDOS. Οπως πολύ σωστά διάβασες, το CrossDOS σου επιτρέπει να κάνεις διαχείριση μιας δισκέτας σε IBM format. ΠΡΟΣΕΞΕ ΟΜΩΣ! Μόνο διαχείριση, δηλαδή μπορεί να μετατρέψεις αρχεία από Amiga format σε IBM format ή να δεις εικόνες iff από μια IBM δισκέτα. Το CrossDOS δεν είναι emulator. Απλώς έχεις άμεση πρόσβαση στις IBM δισκέτες, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι μπορείς και να τρέξεις αυτά που έχουν μέσα! Οπως καταλαβαίνεις, η Amiga δεν είναι IBM συμβατή με το CrossDOS.

Φιλικά,
Το PIXEL που πλησιάζει τα 100... τεύχη!

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ

?

Κύριοι,

Μετά τη δημοσίευση του άρθρου σας "Video Games, τα συν και τα πλην", εμφανίστηκε ως επίσημη θέση της ITOCHU HELLAS LTD, επίσημης αντιπροσωπίας της NINTENDO στην Ελλάδα, η παρακάτω φράση:

"Παράλληλα, (ο κ. Παυλής) πιθανολόγησε η όλη υπόθεση να υποκινήθηκε από εταιρίες με αντίθετα συμφέροντα, δηλαδή εκείνες που κατασκευάζουν τα συμβατικά παιχνίδια (κούκλες, αυτοκίνητα κλπ.)".

Επειδή ουδέποτε η εταιρία μας, δια στόματος του κ. Παυλή, εξέφρασε τέτοια άποψη, θα σας παρακαλούσαμε να επανεξετάσετε τα πρακτικά της συνέντευξης, διευκρινίζοντας το σημείο αυτό στο οποίο προφανώς υπήρξε κάποια παρανόηση.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Με εκτίμηση
Δ. ΠΑΥΛΗΣ

!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Επανεξετάζοντας τα πρακτικά της συνέντευξης, διαπιστώσαμε ότι, όντως, ο κύριος Παυλής δεν έκανε ποτέ τέτοια δήλωση. Από λάθος του υπογράφοντος συντάκτη συνδέθηκαν δυο διαφορετικά και ανεξάρτητα λεχθέντα του κυρίου Παυλή. Κατόπιν τούτου, θεωρήσαμε αναγκαία τη δημοσίευση αυτής της διόρθωσης - διευκρίνισης.

Θ. Δεβελέγκας

Mr. Byte

Οπως κάθε μήνα, και αυτή τη φορά έχουμε συγκεντρώσει τις απορίες σας για να προσφέρουμε τη βοήθειά μας στο θέμα που σας απασχολεί.

• του Ηλία Μανεσιώτη και του Γ. Κακαλέτρη

? Αγαπητό PIXEL,

Ξεκινώντας, θα σου πω ένα μεγάλο μπράβο για την προσπάθειά σου να ικανοποιήσεις τους αναγνώστες σου με την πλούσια ύλη σου (μια και η επιστροφή σου στο παλιό σου σχήμα δεν μου άρεσε και τόσο). Ας προχωρήσω γρήγορα στις ερωτήσεις μου:

1. Εχω μια Amiga 500+ και στο τεύχος του Ιανουαρίου '93 διάβασα το άρθρο για την κυκλοφορία της Amiga 1200. Ετσι μου δημιουργήθηκαν κάποιες απορίες. Αγοράζοντας ένα Multiscan monitor, θα αποφύγω το flickering από όλες τις αναλύσεις (π.χ. 1.280x512 640x1.024, 800x600 κτλ.) ή μόνο το productivity 640x480 όπως αναφέρεις στο άρθρο;

2. Πόσο έχει ένα multiscan monitor; Υπάρχουν ή θα υπάρξουν παιχνίδια που θα χρειάζονται τέτοιο monitor για να παίξουν ή θα βελτιώνονται τα γραφικά τους άμα υπάρχει; Με άλλα λόγια, μου φτάνει το 1084S για να μπορώ να παίζω όλα τα παιχνίδια της Amiga στο μεγαλείο τους από τον τομέα των γραφικών ή θα πρέπει να αγοράσω αυτό το monitor;

3. Ξέρεις μήπως αν οι νέες 1200 θα έχουν βελτιωμένο ήχο και ύπαρξη drive 1.760KB;

4. Λέγοντας πως το WB 3.0 περιλαμβάνει το CROSS DOS, το οποίο επιτρέπει το χειρισμό δισκετών 720KB από IBM και συμβατούς υπολογιστές, εννοείς ότι η Amiga θα μπορεί να φορτώσει δισκέτες PC και να παίξει τα παιχνίδια του ακόμα και με επίπεδα κάρτας VGA; Αν όχι, πιστεύεις ότι υπάρχει περίπτωση να κυκλοφορήσει για την 1200 κάποιο emulator που να την κάνει συμβατή με PC και να υποστηρίζει έγχρωμη VGA με 256 χρώματα τώρα πια που μπορεί και έχει τέτοιες γραφικές δυνατότητες;

5. Πόσο κοστίζει ένας εσωτερικός AT BUS σκληρός δίσκος 2.5 ιντσών;

6. Πιστεύεις ότι η Amiga 1200 θα κερδίσει την αγορά ή θα πεθάνει και αυτή άδοξα όπως η plus;

7. Πιστεύεις ότι η Sierra, για παράδειγμα, θα κυκλοφορήσει για την 1200 τα Adventures της όπως K.Q. VI σε 256 χρώματα όπως στο PC; Συγγνώμη αν σε κούρασα.

Φιλικά,

Θεόδωρος Σαββόπουλος

! Αγαπητέ Θοδωρή,

Οπως βλέπεις, δημοσιεύτηκε πολύ γρήγορα το γράμμα σου, το οποίο θα ενδιαφέρει φαντάζομαι πάρα πολλούς από τους αναγνώστες μας:

1. Ας πούμε πρώτα για την plus. Εδώ το multiscan θα σου προσφέρει τις productivity, τις οποίες δεν θα έβλεπες στο 1084, αλλά και από αυτές η 640x960 θα είναι interlaced. Η 1.280x512 θα τρέμει πάλι όπως και οι παλιές interlaced. Στην 1200 θα τρέμουν επίσης όλες οι γνωστές. Ο πίνακας που δώσαμε στο test αναφέρει τις αναλύσεις με flickering ως laced. Αν θέλεις να σταματήσουν να τρεμοπαίζουν οι αναλύσεις 640x512, χρειάζεσαι ένα "εργαλείο" που ονομάζεται flicker fixer και ένα multiscan ή VGA monitor. Με τους παλιούς flicker fixers, θα έχεις πάλι πρόβλημα όπως στην 1.280x512 και στις υψηλές productivity (800-960-1.024).

2. Το 1950 της Commodore κοστίζει περίπου 150.000 δραχμές και το 1960 λίγο παραπάνω, αλλά δεν νομίζω ότι πρέπει να σε απασχολεί γιατί δεν θα σου χρειαστεί για να παίξεις κανένα παιχνίδι. Δεν νομίζω ότι στο μέλλον θα βγει παιχνίδι σε mode που να μην εμφανίζεται στο 1084, αφού αυτό έχει η συντριπτική πλειοψηφία των users-gamers. Το multiscan (η VGA-SVGA με ένα flicker fixer) θα σου χρειαζόταν αν χειριζόσουν software σε υψηλές αναλύσεις όπως DTP, λιγότερο στο DTV, graphics και λοιπά παρεμφερή. Μικρή εξαίρεση αποτελεί το A-TRAIN, που είναι πολύ πιο όμορφο σε hi-res (βέβαια υπάρχει και σε low-res) αλλά κουραστικό χωρίς flicker fixer.

3. Μπορεί μετά από 4-5 μήνες κάτι να αλλάξει. Αυτό σου το λέω βασιζόμενος σε κάποιες αναφορές για πιέσεις στην Commodore από dealers, αλλά και από το ότι κάποια fax που μας ήρθαν το Σεπτέμβρη από την Αγγλία, ανέφεραν 4x16bit ήχο και Hi Density drive, τα οποία στην τελική παραγωγή περικόπηκαν και υπήρχε όντως κάποια (έστω και λίγη) λογική σε αυτό. Ενα είναι το ότι ο ήχος της Amiga είναι αρκετά καλός για τη συνοδεία παιχνιδιών, ενώ επιπέδου CD 16bit ήχος μπορεί να επιτευχθεί με την προσθήκη κάρτας, και δεύτερον ότι με την ενσωμάτωση του HD drive θα δημιουργηθεί κάποιο μικρό κομφούζιο στην αγορά gameware. Ελπίζουμε όμως σύντομα...

4. Απλά μπορείς να μεταφέρεις αρχεία με το CROSS DOS, όπως κείμενα (το βασικότερο). Σίγουρα θα βγει τέτοιος emulator μέσα στους επόμενους μήνες. Μάλιστα το manual της 1200 αναφέρει ότι η θύρα επέκτασης υπάρχει για 3 κυρίως λόγους: 1. Μνήμη 2. Accelerator (68030/68040) και 3. PC emulator. Και αφού υπάρχουν οι αναλύσεις, θα τις υποστηρίζει. Μάλιστα η κατασκευή του έχει αρχίσει! 5. Δεν είμαι σίγουρος, αλλά για τον 30άρη θα είναι πάνω από 60.000. 6. Τουλάχιστον, έχει τη μαζική υποστήριξη της Commodore, την οποία δεν είχε η plus, αν και ήταν καλύτερη από την 500άρα. Εδώ όμως έχουμε ριζική ανανέωση.

7. Αυτή είναι η ελπίδα μας, αλλά νομίζω και ο στόχος της Commodore φέρνοντας τη συμβατότητα με τη VGA και S-VGA.

? Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πραγματικά πλούσια ύλη σου. Είσαι το καλύτερο περιοδικό της αγοράς. Δεν θέλω όμως να σε κουράσω, μια και όλα αυτά είναι γνωστά, και θα μπω κατευθείαν στο θέμα. Σκέφτομαι να αγοράσω μια Amiga 500 plus. Το πρόβλημα βρίσκεται στην ασυμβατότητα του υπολογιστή με το software και το harware που κυκλοφορεί για την απλή Amiga. Λαμβάνοντας υπόψη ότι η παραγωγή της A 500 plus έχει σταματήσει, δημιουργούνται τα ακόλουθα ερωτήματα:

1. Οι εταιρίες υποστηρίζουν την Amiga 500 plus σε software και hardware;

2. Μπορεί η απλή Amiga να

Mr. Byte

μετατραπεί (upgrade) σε plus; Πώς; Με τι κόστος; Και ποιες διαφορές θα υπάρχουν τότε μεταξύ τους;

3. Κάπου διάβασα ότι τα προβλήματα ασυμβατότητας λύνονται ως εξής: Η εταιρία Phoenix κατασκεύασε ένα ROM sharer (δεν ξέρω τι ακριβώς είναι), το οποίο σου επιτρέπει να εγκαταστήσεις στην Amiga 500 plus το kickstart 1.3, έχοντας ταυτόχρονα και το νέο 2.04. Οταν θέλεις να τρέξεις παλιότερα παιχνίδια, πηγαίνεις από το καινούριο στο παλιό. Υπάρχει το ROM sharer στην Ελλάδα; Κάνει πραγματικά ό,τι υπόσχεται; Με τι κόστος; Αν δεν υπάρχει αυτό, ποιος άλλος τρόπος υπάρχει για να λυθεί το πρόβλημα της ασυμβατότητας;

Συγγνώμη για το μακροσκελές γράμμα μου, αλλά πιστεύω ότι πολλοί αναγνώστες έχουν τις ίδιες απορίες. Θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις, γιατί είμαι καινούρια στον κόσμο των υπολογιστών και δεν έχω πού αλλού να στραφώ. Ευχαριστώ εκ των προτέρων. Φιλικά,

Ερη Τσιούλια

! Ερη μας!

Μόλις έφτασα στο "καινούρια" συνειδητοποίησα ότι το ορθογραφημένο και ...παραδόξως καλογραμμένο κείμενο ήταν γυναικείο (δεν είμαι απόλυτος, παίρνουμε πολύ καλογραμμένα γράμματα και από αγόρια). Οντως το θέμα αυτό απασχολεί πολλούς χρήστες, έχει γίνει όμως τετριμμένη η απάντησή του. Ναι υπάρχει κάποια ασυμβατότητα ως επί το πλείστον με τους παλιότερους τίτλους παιχνιδιών, η οποία μπορεί να λυθεί με 2 (ή καλύτερα 3) τρόπους:

α) Το ROM sharer που αναφέρεις είναι ο πρώτος και πιο γνωστός τρόπος, ο οποίος συμβιβάζει με το νέο hardware της plus, σχεδόν όλα τα παιχνίδια. Ο μηχανισμός είναι απλός. Είναι μια βάση που έχει και τα δύο ROM chips, το 1.3 και το 2.04. Με ένα διακόπτη και πριν ανοίξεις τον υπολογιστή σου, επιλέγεις σε ποιο από τα δύο θα λειτουργήσει. Υπάρχει η εναλλακτική λύση να τοποθετηθεί εσωτερικά το 1.3 από κάποιο τεχνικό (υπάρχουν κάποιοι που το αναλαμβάνουν), χωρίς το ROM sharer, με τον ίδιο τρόπο λειτουργίας. Και στις δύο περιπτώσεις αχρηστεύεται η εγγύηση. Το νέο όμως είναι ότι μπορούμε πλέον να γυρίσουμε σε kickstart 1.3, χωρίς επιπλέον hardware, αλλά μέσω ενός προγράμματος που πριν από λίγες μέρες κυκλοφόρησε και αναλαμβάνει να εξομοιώσει το 1.3 σε 2.04! Παραδέχομαι ότι δεν κάνει τα πάντα να τρέχουν, έχει όμως πολύ μεγάλο ποσοστό επιτυχίας. Το ROM sharer κοστίζει πάνω από 15.000 δρχ. με τη μία ROM, ενώ ο "τεχνικός" περίπου 10.000 δρχ.

Για την υποστήριξη που αναφέρεις να είσαι σίγουρη ότι θα υπάρχει, αφού ο τεράστιος αριθμός των Amiga που έχουν πουληθεί είναι της μορφής 500 και 500+. Και η συντριπτική πλειοψηφία των περιφερειακών της 500 είναι απόλυτα συμβατά με plus. Μάλιστα ό,τι βγαίνει πλέον για 500 δουλεύει και σε plus.

Μπορεί να γίνει ως ένα βαθμό πολύ εύκολα: με μια μετατροπή εσωτερική (2.000-3.000 δραχμές) βάζεις 1MB chip RAM. Χρειάζεσαι βέβαια και μια κατάλληλη επέκταση μνήμης 512KB. Επιπλέον βάζεις και το 2.04 chip της ROM. Ως εδώ έχεις μια plus, τουλάχιστον στη μορφή που τη χρησιμοποιεί ο περισσότερος κόσμος. Για να την κάνεις όμως ολόιδια, σε συμφέρει να την αγοράσεις. Βασική διαφορά αποτελεί η ύπαρξη 2MB chip RAM (που συνεπάγεται πολύ εύκολη επέκταση στα 2MB RAM), η οποία δεν θα είναι δυνατή στην απλή Amiga, αλλά και κάποια δυσκολία στην προσθήκη fast RAM. Επιπλέον, δεν θα έχεις τα νέα modes γραφικών της plus (1.280x512 και 1.280x256 για το 1084 και το philips, και 640x940 και 640x480 για multiscan) τα οποία όμως κρίνονται άχρηστα αν είσαι "απλή" gamer.

Χαρήκαμε πολύ που σε φιλοξενήσαμε στις σελίδες μας...

Overscan και GFA Basic

? Αγαπητό Pixel

Εχω ένα Atari 1040ST και ασχολούμαι εδώ και λίγο καιρό με την GFA Basic, προσπαθώντας να φτιάξω ένα demo. Μήπως μπορείς να μου πεις πώς μπορώ να πετύχω overscan μέσω αυτής της γλώσσας; Αν δεν γίνεται, υπάρχει hardware λύση;

Σε κάποιο από τα listings που υπάρχουν στη δισκέτα της GFA βρήκα το παρακάτω:

```
' INLINE.LST
'
INLINE x%,32000
adr%=XBIOS(2)
FOR cnt%=80 TO 32000
STEP 80
BMOVE        x%+32000-
cnt%,adr%,cnt%
NEXT cnt%
```

Παρόλο που είναι πολύ μικρό (μόλις 7 γραμμές), το μέγεθος του αρχείου είναι περίπου 32 K, και όταν το τρέχω, εμφανίζεται μια οθόνη, η οποία σκρολάρει προς τα κάτω. Από ό,τι βλέπω, στο listing δεν υπάρχει κάποια εντολή που να φορτώνει εικόνα. Μήπως μπορείς να μου εξηγήσεις πώς γίνεται;

Νίκος Παπασπύρου

! Φίλε Νίκο,

Δεν μπορώ να πω ότι κατέχω την GFA Basic (ασχολούμαι κυρίως με Pascal και C), αλλά μπορώ να σου πω με σιγουριά ότι θα πρέπει να ξεχάσεις το overscan μέσω GFA. Αν έχεις ST (και όχι STE), υπάρχει hardware λύση: μια μικρή πλακέτα που μπαίνει στον υπολογιστή σου και σου προσφέρει μεγαλύτερη εικόνα. Οσο για το listing, μετά από πολύωρο ψάξιμο σε manuals, νομίζω ότι βρήκα την απάντηση. Για όλα είναι υπεύθυνη η εντολή INLINE, η οποία σου επιτρέπει να ενσωματώσεις στο πρόγραμμά σου εικόνες ή κομμάτια κώδικα. Καλείται ως εξής:

```
INLINE addr%,length
```

όπου addr% είναι ένας ακέραιος τεσσάρων byte.

Αν πας τον κέρσορα στη γραμμή που περιέχει αυτή την εντολή και πατήσεις το Help, θα εμφανιστεί στο πάνω μέρος της οθόνης ένα menu με τις ακόλουθες επιλογές: Load, Save, Dump, Clear.

Επιλέγοντας Load, εμφανίζεται ο file selector και μπορείς να διαλέξεις την εικόνα που θέλεις να φορτώσεις. Μετά, με την κατάλληλη ρουτίνα - όπως στο listing - εμφανίζεται η εικόνα. Μπορείς να πειραματιστείς με το listing φορτώνοντας μη συμπιεσμένες εικόνες Degas Elite, ενώ, για να χρησιμοποιήσεις άλλα format, θα πρέπει να κάνεις τροποποιήσεις τόσο στη μεταβλητή length (πρέπει να δηλώσεις εδώ το μέγεθος του αρχείου που θα φορτώσεις) όσο και στον τρόπο που απομονώνεις την παλέτα και τα δεδομένα της εικόνας.

Public Domain

Αυτό το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

UTILITIES

Sebra
(AMIGA)

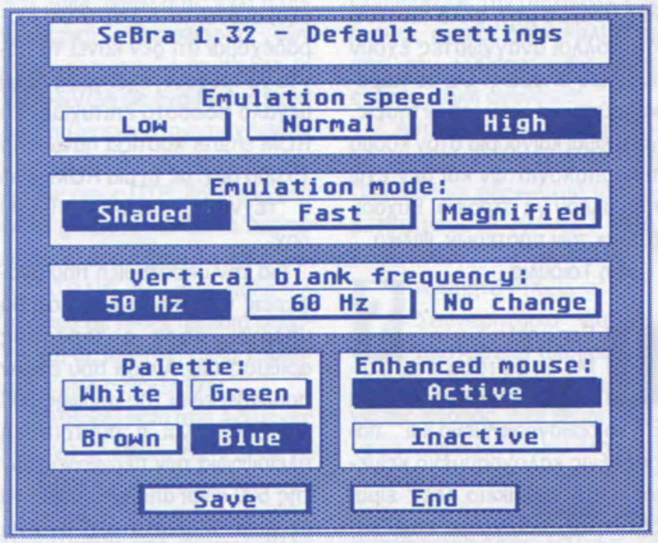
Κατά καιρούς έχουν εμφανιστεί προγράμματα που προσπαθούν να κάνουν εξομοίωση της υψηλής ανάλυσης σε έγχρωμο monitor, αλλά μόνο ένα-δύο λειτουργούσαν αξιοπρεπώς. Το Sebra έρχεται από τη Σουηδία και είναι ίσως ο καλύτερος public domain monochrome emulator. Τοποθετείται στον auto folder της δισκέτας ή της boot partition του σκληρού δίσκου και την επόμενη φορά που θα εκκινήσετε το σύστημα θα μπορείτε να τρέξετε μερικά σοβαρά προγράμματα, μια και θα είστε σε high resolution.

Η Sebra (που είναι η σουηδική λέξη για τη ζέβρα) δεν στέλνει φυσικά μονόχρωμο σήμα στο monitor, αλλά χρησιμοποιεί έναν αριθμό αλγορίθμων για να μετατρέψει μια εικόνα ανάλυσης 640x480 σε μια άλλη ανάλυσης 640x200. Κατά την εκκίνηση, ειδοποιεί για την παρουσία του και αναμένει είσοδο από το πληκτρολόγιο. Η εγκατάσταση ακυρώνεται μόνο με Esc. Το πρόγραμμα λειτουργεί σε τρία modes, τα οποία επιλέγονται είτε μέσω ενός dialog box, που εμφανίζεται όταν κάνετε double click στο εικονίδιο της Sebra, είτε με συνδυασμό πλήκτρων, αφού έχει γίνει η εγκατάσταση.

Το mode "shaded" μετατρέπει τη μονόχρωμη εικόνα ανάλυσης 640x480 σε εικόνα ανάλυσης 640x200 με τρία χρώματα. Δίνει πολύ καλά αποτελέσματα, αλλά ό,τι κερδίζετε σε ποιότητα το χάνετε σε ταχύτητα. Το mode "fast" μετατρέπει την εικόνα 640x400 σε 640x200, μη λαμβάνοντας υπόψη τις ενδιάμεσες scan lines. Η ταχύτητα είναι ικανοποιητική, όχι όμως και η ποιότητα.

Το mode "magnified" δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα, τόσο από πλευράς ταχύτητας όσο και από πλευράς ποιότητας. Στο monitor όμως δεν φαίνεται όλη η οθόνη και θα χρειαστεί να scroll-άρετε χρησιμοποιώντας το mouse.

Δοκιμάσαμε αρκετά προγράμματα (Calamus, Mega Paint, Signum, Script, Cubase, Font Kit 3 κ.ά.) με το Sebra χωρίς κανένα πρόβλημα. Συνιστάται, λοιπόν, ανεπιφύλακτα σ' αυτούς που δεν θέλουν να αγοράσουν το μονόχρωμο monitor της Atari και φυσικά δεν έχουν μεγάλες απαιτήσεις. Θα το βρείτε στην Compulink σαν sebra.arc.



ImageLab 2.4
(AMIGA)

Το πρόγραμμα αυτό, που βρίσκουμε στην public domain βιβλιοθήκη, είναι ένα από τα πολύ καλά! Είναι ό,τι ακριβώς λέει το όνομά του: Image Laboratory, ένα μικρό εργαστήριο επεξεργασίας εικόνας. Ερχεται στην οθόνη του Workbench και καθοδηγείται πλήρως από ένα σετ μενού που περιέχονται στην μπάρα της οθόνης. Ταυτόχρονα, ανοίγει και μία οθόνη, όπου θα "βάλει" την εικόνα που επεξεργάζεται.

Στις λειτουργίες του βρίσκουμε αρκετές από αυτές που προσφέρονται σε μεγάλα πακέτα, όπως ImageFX, AdPro, Im κλπ. Αναλυτικά, πέρα από τα φυσικά και αναμενόμενα Load και Save (άραγε τι θα μπορούσαμε να κάνουμε αν δεν υπήρχαν), υπάρχει Help για όλες τις λειτουργίες και μερικές πληροφορίες για το πρόγραμμα. Το Revert μάς διευκολύνει στην ακύρωση μιας εργασίας, αφού ξαναφορτώνει την αρχική εικόνα από το δίσκο. Στους χειριστές βρίσκουμε συγκερασμούς (Convolution), όπως sharpen, smooth, customs κλπ., φίλτρα

Public Domain

(pixelize, threshold, median κλπ.), ρύθμιση της φωτεινότητας και άλλα. Επίσης, θα βρούμε Scale, flip και Paint. Οι εργασίες μπορούν να γίνονται είτε σε όλη την εικόνα είτε μόνο σε ένα μικρό τμήμα της. Υπάρχουν ακόμα Copy, Cut και Paste για το επιλεγμένο τμήμα της οθόνης.

Στο χειρισμό της παλέτας, πέρα από τον ακριβή ορισμό της, υπάρχουν και μερικές ακόμα δυνατότητες, όπως π.χ. Color το Grey, saturate, negative, linerize κλπ. Ακόμα, μπορούμε να μετατρέψουμε από και σε HAM format εικόνες με αρκετά μεγάλη ακρίβεια. Βασικό του πλεονέκτημα είναι οι πολύ μικρές του απαιτήσεις σε μνήμη, αλλά και το OnLine Help που έχει, το οποίο μπορεί πραγματικά να σας μυήσει στο χώρο της επεξεργασίας εικόνας. Το πρόγραμμα είναι ShareWare και ο συγγραφέας του ο Gary W. Milliorn. Τώρα που μπήκε και δεύτερος σκληρός δίσκος στην CompuLink, υπάρχει αρκετός χώρος και σύντομα θα το βρείτε εκεί.

CyberNetix
(AMIGA)



Υπέροχο παιχνίδι, για το οποίο αδυνατεί κανείς να πιστέψει ότι δεν είναι εμπορικό. Μοιάζει πάρα πολύ με το παλιό Starray, όπου κινείται ένα μικρό διαστημόπλοιο αριστερά και δεξιά, σε μια "κυκλική" πίστα υπάρχει scanner, bonuses και αρκετή πλοκή. Εντυπωσιάζει η ταχύτητά του, η οποία ξεπερνά κατά πολύ τις επιδόσεις εμπορικών παιχνιδιών.

Σκοπός είναι να καταστραφούν ένα ένα τα κύματα των επιτιθέμενων επιδρομέων, τα οποία είτε αποτελούνται από πολύ καλοφτιαγμένα διαστημόπλοια είτε είναι πέτρες (!) πραγματικά εντυπωσιακές. Θα έλεγα ότι θυμίζουν εκείνες του demo του Blood money (σε μικρογραφία όμως). Αν αργήσουμε να καθαρίσουμε ένα κύμα, ένα μικρό διαστημόπλοιο εμφανίζεται και μας κυνηγά με τεράστια ταχύτητα και σε λίγο έρχεται το τέλος. Το επόμενο επίπεδο είναι πάντα πιο δύσκολο και σύντομο... Υπάρχουν όμως και bonuses που εφοδιάζουν το μικρό σκάφος μας με δυνατά όπλα, τα οποία ρίχνουν περισσότερες βολές σε διάφορες γωνίες.

Στο πρόγραμμα εμπεριέχονται οι οδηγίες για το πώς παίζεται και πώς δίνεται η βαθμολογία. Μπορούν να παίξουν και δύο παίκτες, αλλά εναλλάξ και όχι ταυτόχρονα.

Απαιτεί κάθε Amiga με οποιαδήποτε μνήμη, αλλά είναι ευτυχές σε 1MB chip RAM. Τρέχει όμως και σε 0.5MB chip.

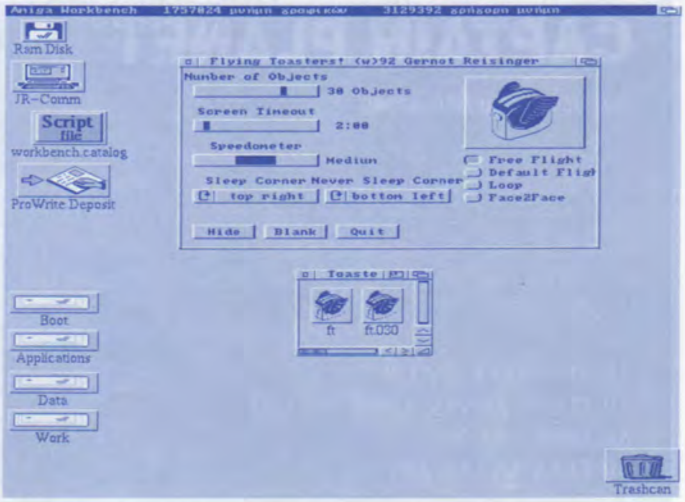
Οι συγγραφείς έχουν σίγουρα αφιερώσει αρκετό χρόνο για την κατασκευή του, αν και η ιδέα δεν είναι πρωτότυπη. Ζητούν όμως, δικαιολογημένα, μια μικρή συμπαράσταση στη Νέα Ζηλανδία, όπου εδρεύει η εταιρία τους Vision Software, για το μικρό Shareware δημιούργημά τους.

Flying Toasters
(AMIGA)



Εχουμε ξαναμιλήσει για Screen Blankers, που σώζουν το monitor σας, όταν το ξεχνάτε συχνά αναμμένο με μια στατική εικόνα στον υπολογιστή σας, αναλαμβάνοντας να μαυρίσουν την εικόνα. Οι ιπτάμενες τοστιέρες είναι πραγματικά ο καλύτερος Screen Saver! Με ειδική έκδοση για 68030 και πλήρη αξιολόγηση του 2.0 λειτουργικού, αντικαθιστά τον Blanker που δίνεται με την Amiga. Η ουσιαστική διαφορά, όμως, είναι το ότι εμφανίζεται όταν "σβήσουν τα φώτα". Δεν μαυρίζει απλώς η οθόνη, ούτε βγαίνουν κάποιες κινούμενες γραμμές, αλλά ιπτάμενες τοστιέρες που κινούνται από το ένα μέρος της οθόνης στο άλλο, με μια όμορφη ομαλή κίνηση και φτερούγισμα που θα ζήλευαν και τα πτηνά του ουρανού!

Ο συγγραφέας του κώδικα αυτού - επηρεασμένος νομίζω από το Mac - έφτασε σε αυτό το τρελό αποτέλεσμα, το οποίο βρίσκεται στη βιβλιοθήκη των Public Domain και τοποθετείται στην κορυφή του είδους του.



HINTS 'N' TIPS
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Πάλι μαζί! Δεν είναι υπέροχο; Ελπίζω να απαλλαγούμε τώρα, Μάρτη μήνα, από τις κρύες νύχτες του χειμώνα και να πάμε στους υπολογιστές μας, να βρούμε κανένα τιπάκι ε; Γιατί, όπως και να το κάνουμε, το χειμώνα ποιος κάθεται στον υπολογιστή του, όταν τον περιμένει ένα ζεστό κρεβάτι; Εγώ! Αλλά δεν ισχύει το ίδιο για όλους. Παρ' όλα αυτά το ανοιξιάτικο κέφι που μας επηρεάζει σιγά-σιγά όλους εδώ μέσα (O Umberto έχει ένα μόνιμο χαμόγελο και εγώ νιώθω τόσο ωραία που γράφω ...hints 'n' tips), μακάρι να επηρεάσει και σας να βρείτε κανένα tip! Θέλω tips ...πεινάω για tips!

GOLDEN AXE
(AMIGA, ATARI ST)

Με αυτό το τιπάκι μπορείτε να επισκεφθείτε οποιαδήποτε πίστα αυτού του παιχνιδιού θέλετε. Οπως θα ξέρετε, διαλέγετε ανάμεσα στους μάγο, γυναίκα-πολεμιστή, άντρα-πολεμιστή, νάνο με τα θελάκια. Εδώ μετά την επιλογή σας πατάτε το πλήκτρο 5. Υστερα πατάτε τον αριθμό της πίστας που θέλετε αλλά ΠΡΟΣΟΧΗ!!! από το keyboard και όχι από το keypad. Πατάτε το πλήκτρο ρυθμικά μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι. Το περίεργο αυτό τιπάκι από το φίλο μας Γιώργο Παπαϊωάννου από την Καβάλα.

JUMPING JACKSON
(AMIGA)

Ο φίλος της στήλης Τρυγόνης Σωτήρης, από τη Θεσσαλονίκη, μας λέει ότι αυτό είναι ένα ...great tip for the Amiga 500.
Τέλος πάντων μας στέλνει τους κωδικούς για τις πίστες 9 και 13. Για την 9 είναι NOISES και για την 13 είναι ELVIS. Τελικά ο βασιλιάς ...ζει!

GAME OVER
(AMSTRAD CPC)

Κάποιος, μετά από τόσο καιρό, κατόρθωσε να περάσει στο δεύτερο επίπεδο. Ο κωδικός για το δεύτερο επίπεδο είναι 10218. NAVY MOVES (AMSTRAD CPC).
Ο κωδικός για το δεύτερο επίπεδο του παιχνιδιού 28750. Και τα 2 τελευταία τιπάκια μας τα έστειλε ο Νίκος Μούρας από τη Μυτιλήνη.

SHADOW OF THE BEAST II
(AMIGA)

Μόλις εμφανιστούν στην οθόνη γράμματα, πατήστε το αριστερό κουμπί του mouse. Μόλις εμφανιστούν κάτι άλλα γράμματα, πατήστε το δεξί κουμπί του mouse και μετά πάλι το αριστερό. Θα αποκτήσετε άπειρη ενέργεια.

PREDATOR II

Καθώς παίζετε, πληκτρολογήστε YOU ARE ONE UGLY MOTHER, τη χαρακτηριστική δηλαδή έκφραση του Danny Glover στο ομώνυμο έργο. Θα γίνετε άτρωτος ...ακριβώς όπως φάνηκε να είναι ο Danny στο έργο!

RETURN OF THE JEDI

Τυπώστε DARTH VADER στον πίνακα με τα καλύτερα scores. Μόλις αρχίσετε να παίζετε, περνάτε επίπεδα με το F2. Από τον Αντώνη Καπνουλά ...πάλι από τη Μυτιλήνη.

GRYZOR
(SPECTRUM)

Spectrum is alive! Και μάλιστα έχουμε ένα ωραίο τιπάκι από τον Σαρρή Μιχάλη. Αν στο Gryzor περάσετε την πρώτη πίστα χωρίς να χάσετε όλες σας τις ζωές, βγαίνει ένα μήνυμα στην οθόνη: Start

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM
CAPTAIN PLANET

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Το Captain Planet, βασισμένο στην ομώνυμη σειρά κινούμενων σχεδίων, είναι ίσως το πρώτο παιχνίδι με οικολογικό χαρακτήρα. Βέβαια, τα μηνύματα που περνάει δεν είναι και τόσο ξεκάθαρα, καθώς η χρήση βίας είναι κάτι απαγορευμένο για ένα γνήσιο οικολόγο. Επειδή, όμως, ο σκοπός αγιάζει τα μέσα, θα πρέπει να το υποστούμε κι αυτό. Αν απλά θέλετε να είστε άτρωτος στο παιχνίδι, παίξτε το και κατά τη διάρκειά του πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CAPS SHIFT, V, 9 και 0. Θα εμφανιστεί το μήνυμα CHEAT ON και έτσι θα έχετε άπειρες ζωές. Αν όμως θέλετε και άπειρο χρόνο, τότε πληκτρολογήστε το ακόλουθο listing:

```
10 REM HACK BY T.D
20 CLEAR 25343: LOAD "" CODE
30 LOAD "" CODE
40 POKE 65336,201
50 RANDOMIZE USR 65000
60 LOAD "" CODE 16384
70 POKE 29786,0
80 PRINT USR 49152
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

tape to load section 2. Οταν φορτωθεί λοιπόν η δεύτερη πίστα, βγαίνει το μήνυμα 1. Continue 2. Restart. Πατήστε το νούμερο 1 και ξαναπαίξτε. Οταν χάσετε ξαναπατήστε το 1 και ...ξαναπαίξτε. Αυτό θα γίνει 3 φορές. Την τρίτη να πατήσετε το 2. Θα βγει το μήνυμα: Rewind tape to load section 1. Κάντε το και θα έχετε άπειρες ζωές.

ROBOCOP II
(AMIGA, ATARI ST)

Μόλις βγει η εικόνα της παρουσίασης, πληκτρολογήστε SERIALINTERFACE. Από εδώ και πέρα κάθε φορά που θα πατάτε το F9 θα αποκαθίσταται η ενέργεια του Robocop, ενώ με F10 θα περνάτε επίπεδο.

BETTER DEAD THAN ALLIEN
(ATARI ST)

Να και ένα μεγάλο τιπάκι, για Atari, έτσι για να μην στενοχωριέται ο Μανεσιώτης! Πληκτρολογήστε ELV ή CHAMP και πατήστε HELP. Πατήστε τα F1 για scatterbots, F2 για συνεχόμενο πυρ, F6 για βόμβα νετρονίων, F8 για άπειρα, F9 για να περνάτε επίπεδα και F10 για περισσότερη δύναμη. Αλλά έχουμε εδώ και τους κωδικούς για τις πίστες!

Level	Code
1	ELEKTRA
2	SYZGY
3	DRAMBUIE
4	PLUG
5	SOPRANO
6	MAYONAISE
7	FAUCET
8	POTATO
9	WOOMERA
10	NARCISSUS
11	DEBUTANTE
12	FIRKIN
13	ACOUSTIC
14	TRIPTYCH
15	JABBERWOCKY
16	WHIMSICLE
17	CORNUCOPIA
18	PUNJABI
19	TIDDLY POM
20	KEWPIE DOLL
21	SEPULCHRE
22	EUPHENISM
23	GRAMMERIAN
24	CROSSWORD
25	QUARANTINE

Τη στιγμή που πρόκειται να σας χτυπήσει ένας εξωγήινος, πατήστε το esc. Παγώνει έτσι το παιχνίδι και μετά κινήστε το διαστημοπλοιάκι σας μακριά από τη σφαίρα και πατήστε N για να συνεχίσετε κανονικά.

WINGS OF FURY
(AMIGA)

Την ώρα που κάθεστε στο αεροπλανοφόρο και έχετε ήδη διαλέξει το βαθμό σας, γράψτε COLIN WAS HERE. Φυσικά θα το γράψετε μαζί με τα κενά. Με το C θα αλλάζετε όπλα, με το F θα έχετε το μέγιστο των καυσίμων σας, με το P θα έχετε έξτρα ζωή, το D θα σας κάνει άτρωτο και το M θα σας αναπληρώνει τα πυρομαχικά.

FINAL FIGHT
(AMIGA)

Μόλις φτάσετε στο σημείο της εισαγωγής όπου ο τύπος λέει: not so fussed πατήστε HELP.

Οταν βρείτε σκούρα τα πράγματα πατήστε το "=" και όλοι οι εχθροί θα εξοντωθούν. Από τον Παναγιώτη Μπουμπουκιώτη.

LAKERS VS CELTICS
(IBM PC)

Σε αυτό το υπέροχο αλλά πολύ δύσκολο παιχνίδι οι παίκτες έχουν πρόβλημα με την κούρασή τους. Φτιάξτε λοιπόν δύο πεντάδες και χρησιμοποιήστε τις εναλλάξ σε κάθε quarter.

Φυλάξτε τους παίκτες που περισσεύουν για τις δύσκολες στιγμές.

LAST DUEL
(IBM PC)

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε το fire για να ξεκινήσετε και μετά δώστε STRIDER. Με το F10 θα κάνετε exit, με το F9 θα περνάτε επίπεδο, με το F5 θα παίρνει ο πρώτος παίκτης 5 ζωές, ενώ με το F7 θα τις παίρνει ο δεύτερος.

LEISURE SUIT LARRY III
(IBM PC)

Οταν σας ζητηθεί η ηλικία σας, δώστε Over 25. Μετά με το ctrl-alt-x θα μπορείτε να αρχίσετε το παιχνίδι από όποιο σημείο θέλετε.

ACTION FIGHTER
(ATARI ST)

Στον πίνακα των high scores γράψτε ZBACKDOOR και θα πάρετε και άπειρες ζωές και άπειρη ενέργεια. Πλεονέκτες.

ADDICTABALL
(ATARI ST)

Πριν πατήσετε το Space bar πληκτρολογήστε IJC και θα πρέπει να δείτε την οθόνη να μαυρίζει. Τώρα πατήστε το function key που θα ανταποκρίνεται στο επίπεδο που θέλετε να παίξετε.

DEFENDER II
(ATARI ST)

Για να γίνετε άτρωτοι δώστε GOATY ή κάτι από τα παρακάτω: LEMAC, ZIPPO, LAZER, FUNKY, DONKY, MAMOG.

FAST LANE
(ATARI ST)

Κατά τη διάρκεια των προκριματικών αγώνων για τη θέση εκκίνησης, που θα έχετε έναντι των άλλων αυτοκινήτων, πατήστε το F1 για να παγώσετε το παιχνίδι. Με το Space bar θα κάνετε unpause και θα συνεχίσετε τον αγώνα, αλλά ο χρόνος θα έχει σταματήσει.

HAMMERFIST
(ATARI ST)

Αν δώσετε TAEHC OT TNAW I στον πίνακα των σκορ θα αποκτήσετε τη δυνατότητα, πατώντας το έβδομο function key, να προχωράτε μια οθόνη.

MENACE
(ATARI ST)

Πληκτρολογήστε XR3iTURBONUTTERBASTARD κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το τι κάνει αυτό είναι ...έκπληξη!!!

On line

Καλώς ήρθατε και αυτόν το μήνα στη στήλη CompuLink. Αυτός ο μήνας ήταν ένας από τους παραγωγικότερους μήνες της βάσης. Συνολικά, δημιουργήθηκαν 12 νέες διασκέψεις και διαπραγματεύονται 12 διαφορετικά θέματα! Ολες είναι ανοικτές για τον καθένα, με εξαίρεση μία: την Programmer του χρήστη <nelson>.

PROGRAMMER

Ο χρήστης <nelson> (Κώστας Νέλλας) έφτιαξε λοιπόν αυτή την κλειστή διάσκεψη, με σκοπό να βοηθήσει τους ...ερασιτέχνες προγραμματιστές. Συνολικά αποτελείται από 10(!) επιμέρους θέματα, τα οποία καλύπτουν τις περισσότερες γλώσσες προγραμματισμού και διάφορα λειτουργικά. Αν και δεν είχαμε την πρόσβαση στη διάσκεψη, ώστε να τη δούμε από κοντά, μπορούμε να πούμε μερικά πράγματα γύρω από αυτήν. Το πρώτο της θέμα ονομάζεται Dos5 και ακολουθούν GWBasic, Clang (θέματα γύρω από τη γλώσσα C), QBasic (παρατηρήσεις και συμβουλές για την Quick Basic), Pascal και Windows. Τα επόμενα δύο θέματα, AMDos και AMBasic, απευθύνονται στους χρήστες υπολογιστών Amiga, ενώ το τελευταίο θέμα λέγεται CHelp (Conference Help) για βοήθεια σε γενικά θέματα προγραμματισμού.

Για το λόγο ότι η διάσκεψη ήταν κλειστή και δεν είχαμε έγκαιρα την απαιτούμενη άδεια εισόδου από τον moderator, επιφυλασσόμαστε και υποσχόμαστε μια πιο αναλυτική παρουσίαση στα επόμενα τεύχη.

HARDWARE

Ενας ηλεκτρονικός είχε την ιδέα να δημιουργηθεί μια διάσκεψη αφιερωμένη στο Hardware. Ο ιδρυτής της δεν είναι άλλος από τον <Front> (Δημήτρης Λεβεντίδης), ο οποίος ζήτησε και τη βοήθεια του χρήστη <Cocos>, ώστε να μπορέσουν να καλύψουν έναν ευρύτερο χώρο υπολογιστών πέρα από τα PCs. Τα θέματα που διαθέτει η διάσκεψη είναι συνολικά τέσσερα. Τα τρία πρώτα απευθύνονται στους κατόχους υπολογιστών PC, Amiga και Atari, ενώ ακολουθεί το θέμα General για γενικές ερωτήσεις και παρατηρήσεις. Στο τελευταίο θέμα, μάλιστα, υπάρχει δυνατότητα για download από έναν κατάλογο προγραμμάτων για PC και Amiga. Τα προγράμματα αυτά σκοπεύουν στην καλύτερη (και ίσως πιο έξυπνη) αξιοποίηση του hardware που διαθέτουν τα μέλη της διάσκεψης. Η διάσκεψη είναι ανοικτή προς όλους τους χρήστες της CompuLink, δηλαδή δεν απαιτείται ειδική άδεια για την είσοδό τους σ' αυτήν. Να ευχηθούμε καλές συνδέσεις και κολλήσεις και σε αυτήν τη διάσκεψη.

ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΑ!

Η πρώτη θηλυκή δημιουργία είναι γεγονός! Η <Beatle> (Αννα Κούρια) αποφάσισε να δημιουργήσει μια διάσκεψη με θέμα την Αστρονομία. Την ονόμασε, λοιπόν, astronomy. Οπως καταλαβαίνετε, ασχολείται με θέματα που αφορούν την Αστρονομία και διαθέτει δύο topics: Programs και pictures. Δεν ήταν λίγοι εκείνοι που μπέρδεψαν την Αστρονομία και την Αστρολογία και άφησαν μηνύματα περί ζωδίων. Νομίζω ότι τώρα έχουν αντιληφθεί ότι τα μηνύματά τους έπρεπε να τα είχαν αφήσει στη διάσκεψη Astrology! Η διάσκεψη είναι σχετικά καινούρια, αλλά τα πρώτα μηνύματα από τους μετέχοντες έχουν ήδη γραφτεί. Ο <Skal> μάλιστα μας αφηγήθηκε παλιότερες εμπειρίες που είχε. Από τα δύο θέματα που έχει, συμπεραίνει κανείς ότι πρόκειται να υπάρξουν εικόνες με τους πλανήτες (πιθανότατα σε gif μορφή) και κάποια προγράμματα σχετικά με την αστρονομία. Καλή επιτυχία στην αστρονομική διάσκεψη!

ROLE PLAYING GAMES (RPG)

Μετά την πολύ πετυχημένη διάσκεψη Adventure, ο χρήστης <batman> αποφάσισε να κάνει κάτι αντίστοιχο για τα παιχνίδια RPG και κατάφερε να εντυπωσιάσει όλους τους φίλους αυτών των παιχνιδιών - και όχι μόνο! Η διάσκεψη αυτή, λοιπόν, αποτελείται από τα εξής θέματα: General, DM-Clone, Classic, Tips και Απορίες. Ο <batman> έχει γράψει εναρκτήρια μηνύματα σε κάθε θέμα και ορίζουν το σκοπό και το στόχο τους. Σας παραθέτουμε, λοιπόν, τα πρώτα μηνύματα της διάσκεψης RPG.

General

Τίτλος: ROLE PLAYING GAMES

Η conference αυτή δημιουργήθηκε με σκοπό την ενημέρωση του αρχάριου παίκτη για τα παιχνίδια RPG, αλλά και για να δώσει την ευκαιρία σ' έναν έμπειρο παίκτη να πει τη γνώμη του για τα φανταστικά αυτά παιχνίδια. Τα θέματα δημιουργήθηκαν ανάλογα με το είδος των παιχνιδιών π.χ.: dungeon-master clone και classic.

Εχουν προστεθεί επίσης τα topic: απορίες και tips. Το μεν πρώτο έχει σκοπό την άμεση επίλυση των αποριών σας για τα RPGs και το δεύτερο θα σας δίνει μερικά κολπάκια γι' αυτά τα παιχνίδια. Μελλοντικά θα δημιουργηθεί και θέμα με ολοκληρωμένες λύσεις RPG παιχνιδιών.

Φιλικά,
Χάρης Γουναρόπουλος <batman>

Ακολουθεί το μήνυμα από το θέμα DM-Clone της RPG.

DM-Clone

Τίτλος: DUNGEON-MASTER CLONES

Πριν από περίπου πέντε χρόνια, μια εταιρία κατασκευής software, η FTL, έφτιαξε ένα παιχνίδι RPG που προκάλεσε επανάσταση στο χώρο, το dungeon-master. Από τότε πολλές εταιρίες έφτιαξαν παρόμοια παιχνίδια με αυτό, δημιουργώντας έτσι μια νέα κατηγορία RPG, τα dungeon-master clone, όπως τα captive, eye of the beholder κ.ά.

Το χαρακτηριστικό τους είναι ότι η δράση εξελίσσεται σε πρώτο πρόσωπο και είναι παιχνίδια που απαιτούν, εκτός από σκέψη, γρήγορα αντανακλαστικά από τον παίκτη, μια και έχουν άφθονη δράση (μάχες). Το θέμα dm-clone θα αναφέρεται σ' αυτά τα παιχνίδια.

Classic

Μία άλλη μεγάλη κατηγορία παιχνιδιών RPG είναι η classic. Αυτά τα παιχνίδια μοιάζουν περισσότερο στα επιτραπέζια RPG από ό,τι τα dm-clone. Η μεγαλύτερη εταιρία του χώρου αυτού είναι η TSR, με πολλές επιτυχίες στην αγορά software. Αλλο χαρακτηριστικό αυτής της κατηγορίας είναι οι πολλοί και δύσκολοι γρίφοι που έχουν και η ατμόσφαιρα που δημιουργούν στον παίκτη. Απευθύνονται κυρίως στον έμπειρο παίκτη και έχουν μεγαλύτερη δόση adventure παρά δράσης. Αυτό το θέμα λοιπόν θα ασχολείται με αυτή την κατηγορία RPGs.

Απορίες

Είναι φυσικό γι' αυτούς που δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ με τα RPG να έχουν ερωτήσεις σχετικά με τη φιλοσοφία και τον τρόπο σκέψης αυτών των παιχνιδιών. Αλλά και αυτοί που έχουν παίξει κάποιο RPG, ίσως να έχουν κολλήσει σε κάποιο σημείο.

Ετσι αυτό το θέμα απευθύνεται σ' αυτούς. Ρωτήστε με μηνύματά σας για οποιαδήποτε απορία έχετε σχετικά με αυτά τα παιχνίδια και είμαι σίγουρος ότι θα βρείτε λύση. Η διάσκεψη RPG μέσα σε λίγες μέρες από τη δημιουργία της απέκτησε πάρα πολλά μέλη και μηνύματα. Ο <batman>, συντονιστής της διάσκεψης, μας ανέλυσε λεπτομερειακά όλες τις πτυχές των παιχνιδιών RPG και μας έκανε μια σφαιρική πληροφόρηση για κάθε είδος ξεχωριστά.

Η RPG αποτελεί ένα στολίδι για την CompuLink και είναι περιττό να ευχηθούμε καλή επιτυχία σε κάτι τόσο επιτυχημένο!

Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΛΕΣΧΗ AUTOCAD ΣΤΗΝ COMPULINK

Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΛΕΣΧΗ AUTOCAD συνιστά στα μέλη της την πλήρη αξιοποίηση των πολλών δυνατοτήτων που προσφέρει η COMPULINK, στην οποία όλα τα μέλη της Λέσχης μπορούν να γίνουν πολύ εύκολα συνδρομητές.

Εχουν δημιουργηθεί, ή είναι υπό δημιουργία, οι παρακάτω συνδιασκέψεις (AUGG είναι τα αρχικά της ονομασίας της Λέσχης στα αγγλικά, AUTOCAD USER GROUP GREECE):

1. AUGG - PUBLIC

ΑΝΟΙΚΤΗ συνδιάσκεψη που προσφέρει γενική πληροφόρηση για τους σκοπούς, την οργάνωση, τις παροχές και γενική ενημέρωση για την τρέχουσα δραστηριότητα τις Λέσχης, καθώς και της European Association of Autocad User Groups, στην οποία μετέχει η Λέσχη. Επίσης δίνονται γενικές πληροφορίες για τους ενδιαφερομένους να εγγραφούν ως μέλη.

2. AUGG - FORUM

ΚΛΕΙΣΤΗ συνδιάσκεψη, μόνο για τα μέλη της Λέσχης, με πληροφόρηση για τις τρέχουσες δραστηριότητες και άλλα θέματα της Λέσχης.

3. AUTODESK - FORUM

ΚΛΕΙΣΤΗ συνδιάσκεψη, μόνο για τα μέλη της Λέσχης, με πληροφορίες και ανακοινώσεις από την Autodesk σχετικά με τα προϊόντα της, ερωτήσεις και απαντήσεις προς τους χρήστες κ.ά. Ενδιαφέρει όλους τους χρήστες Autocad.

4. AUGG - KTIPIAKA

ΚΛΕΙΣΤΗ συνδιάσκεψη, μόνο για τα μέλη της Λέσχης, με πληροφόρηση για τις σχεδιαστικές εφαρμογές και λύσεις σχετικά με κτιριακά έργα. Ενδιαφέρει ιδιαίτερα αρχιτέκτονες, πολιτικούς μηχανικούς και μηχανολόγους.

5. AUGG - MECHANICAL

ΚΛΕΙΣΤΗ συνδιάσκεψη, μόνο για τα μέλη της Λέσχης, με πληροφόρηση για τις σχεδιαστικές εφαρμογές και λύσεις σχετικά με κατασκευαστικά μηχανολογικά θέματα (όχι κτιριακά), που ενδιαφέρουν τους μηχανολόγους μηχανικούς.

Η κωδική ονομασία της Λέσχης (User ID) είναι ACADUSER και για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη Λέσχη και τις δραστηριότητές της αφήστε μήνυμα στο Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο στο όνομα ACADUSER.

Οπως είναι φανερό, πρόκειται για μια ολοκληρωμένη προσπάθεια από τη Λέσχη Χρηστών AutoCAD και είναι σίγουρο ότι θα ανταποκριθούν τα άτομα που πραγματικά ενδιαφέρονται για το AutoCAD.

Κλείνουμε ραντεβού για τον επόμενο μήνα και ως τότε καλές συνδέσεις!

Φιλικά,

Cocos και Saint

ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MIDI

Στο προηγούμενο μάθημα ασχοληθήκαμε με ένα ιδιόμορφο κομμάτι του MIDI εξοπλισμού, το sequencer, που δεν παράγει τα δικά του MIDI μηνύματα, αλλά χρησιμεύει στο να καταγράφει και να αναπαραγάγει τα μηνύματα των διάφορων άλλων συσκευών που διαθέτουν MIDI (synthesizers κ.λπ.), επιτρέποντας μια μορφή ψηφιακής ηχογράφησης και αναπαραγωγής των μουσικών στοιχείων που εκπέμπονται μέσω του MIDI (νότες, αλλαγές προγράμματος κ.λπ.). Αυτόν το μήνα θα δούμε με ποιους τρόπους μπορεί να γίνει αυτή η καταγραφή. Στα "εργαλεία του MIDI" θα παρουσιάσουμε ένα σοβαρό μηχάνημα υψηλής τεχνολογίας, μια και αυτόν το μήνα γινόμαστε πια οκτώ μηνών ενήλικες.

Μάθημα όγδοο

Γράφει ο Κώστας Στρατουδάκης

MIDI

ΤΡΟΠΟΙ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΕ ΕΝΑ SEQUENCER
A. REAL TIME RECORDING

Η βασική λειτουργία του sequencer, όπως την περιγράψαμε, δηλαδή η καταχώριση των midi μηνυμάτων σε περιοχές μνήμης, αντιστοιχεί με τη λεγόμενη καταγραφή σε πραγματικό χρόνο ή real time recording. Αυτή είναι μία λειτουργία την οποία διαθέτουν όλα ανεξαιρέτως τα σύγχρονα sequencers (θυμηθείτε τα είδη που αναφέραμε στο προηγούμενο τεύχος) και μία από τις πρώτες λειτουργίες που θα δοκιμάσει ο αρχάριος χρήστης.

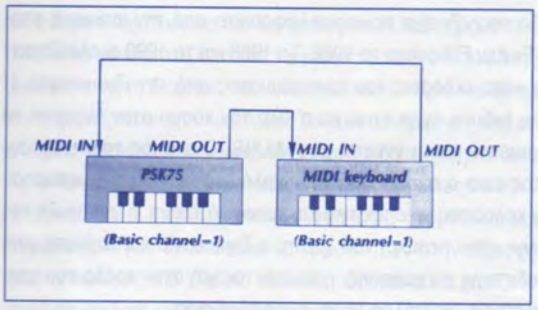
Η απλούστερη μορφή σύνδεσης για την πραγματοποίηση μιας καταγραφής σε πραγματικό χρόνο περιγράφεται στο σχήμα 1. Σ' αυτήν, η υποδοχή midi out ενός σινθεσάιζερ είναι συνδεδεμένη με την υποδοχή midi in του sequencer και η υποδοχή midi out του sequencer είναι συνδεδεμένη με την υποδοχή midi in του σινθεσάιζερ. Ο χρήστης ξεκινάει την καταγραφή πατώντας τα πλήκτρα play και record του sequencer ή τα αντίστοιχά τους και αρχίζει να παίζει στο μουσικό του όργανο που διαθέτει midi (σινθεσάιζερ κ.λπ.), ακούγοντας τι παίζει. Το όργανο εκπέμπει παράλληλα, μέσω του καλωδίου midi, τα αντίστοιχα μηνύματα MIDI (ενάρξεως - παύσεως νότας κ.λπ.) κάθε φορά που πατάμε ένα πλήκτρο, ή το πεντάλ, αλλάζουμε έναν ήχο κ.λπ. Το sequencer λαμβάνει αυτά τα μηνύματα, τα οποία αποτελούνται, σε μια συνήθη εφαρμογή, κυρίως από μηνύματα note on και note off, δηλαδή μηνύματα ενάρξεως και παύσης νότας, και τα καταγράφει, καταγράφοντας παράλληλα και το χρόνο στον οποίο φτάνουν.

Εδώ πρέπει να διευκρινίσουμε ότι η μέτρηση του χρόνου γίνεται από τα sequencers με βάση κάποιο εσωτερικό ρολόι που διαθέτουν, το οποίο αποτελεί και τη χρονική τους βάση.

Αν, για παράδειγμα, παίξουμε δύο μεσαία ντο στο κλαβιέ του σινθεσάιζερ με αξίες τετάρτου, το sequencer θα λάβει τα δύο αντίστοιχα note on και note off μηνύματα (τους αριθμούς, δηλαδή, που αντιπροσωπεύουν) και θα τα καταχωρίσει στη μνήμη του, καταχωρίζοντας παράλληλα και τις ενδείξεις του εσωτερικού του ρολογιού τη στιγμή που τα έλαβε.

Εάν στη συνέχεια σταματήσουμε την καταγραφή, πατώντας το πλήκτρο stop του sequencer ή το αντίστοιχό του, και αρχίσουμε την αναπαραγωγή, πατώντας το πλήκτρο play, το sequencer θα πραγματοποιήσει εσωτερικά τις εξής λειτουργίες: Θα μηδενίσει το εσωτερικό του ρολόι και θα ξεκινήσει την αναπαραγωγή περιμένοντας, έως ότου η ένδειξη του εσωτερικού του ρολογιού είναι ίση με την ένδειξη που έχει καταχωρίσει στη μνήμη του σαν τον χρόνο στον οποίο έφτασε το πρώτο μήνυμα note on. Θα εκπέμψει αυτό το μήνυμα μέσω της υποδοχής midi out, με αποτέλεσμα το σινθεσάιζερ, λαμβάνοντας το μήνυμα αυτό, να υπακούσει στην εντολή παίζοντας πάλι το μεσαίο ντο.

Στη συνέχεια, το sequencer θα περιμένει έως ότου η ένδειξη του εσωτερικού του ρολογιού είναι ίδια με την ένδειξη που καταχώρισε, όταν έλαβε το μήνυμα note off (τη στιγμή, δηλαδή, που αφήσαμε τη νότα), και τότε θα εκπέμψει και αυτό το μήνυμα. Το σινθεσάιζερ, λαμβάνοντάς το, θα σταματήσει την εκτέλεση του μεσαίου ντο. Κατόπιν, το sequencer θα περιμένει έως ότου η ένδειξη του εσωτερικού του ρολογιού είναι ίδια με την ένδειξη που καταχώρισε, όταν έλαβε το μήνυμα note on για το δεύτερο ντο που παίξαμε, και τότε θα το εκπέμψει και αυτό. Κατ' αυτόν τον τρόπο θα εκπέμψει όλα τα μηνύματα που έχει στη μνήμη του προς το ή τα όργανα με τα



οποία είναι συνδεδεμένο, επιτυγχάνοντας την αναπαραγωγή όλων των νοτών που έχουμε καταγράψει.

Βέβαια, εάν, εκτός από το να παίζουμε νότες, είχαμε αλλάξει και κάποιους ήχους στο σινθεσάιζέρ μας (τη στιγμή που το "ηχογραφούσαμε"), αυτό θα παρήγαγε και κάποια αντίστοιχα midi μηνύματα που θα είχαν καταγραφεί και αυτά στο sequencer (δες μάθημα 6 για midi messages). Με αυτόν τον τρόπο, κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής, θα ακούγαμε όχι μόνο τις νότες που παίξαμε, αλλά και τους ήχους να αλλάζουν με την ίδια σειρά με την οποία τους αλλάξαμε.

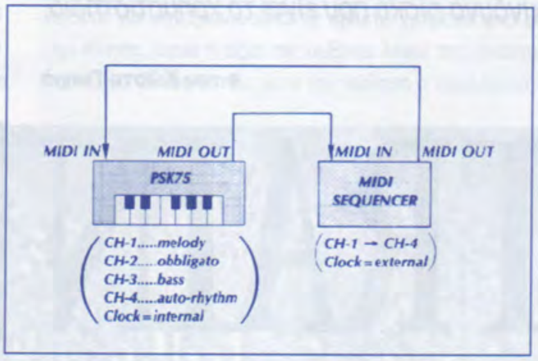
B. TRACKS ΚΑΙ ΠΟΛΥΚΑΝΑΛΗ ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ

Είδαμε, λοιπόν, πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το sequencer σαν ένα απλό "μαγνητόφωνο". Η δεύτερη προφανής εφαρμογή της καταγραφής σε πραγματικό χρόνο είναι ο εμπλουτισμός των συνθέσεών μας με κάποια επιπλέον μέρη, ενώ ακούμε τα παλιότερα, λειτουργία δηλαδή παρόμοια με αυτή ενός πολυκάναλου μαγνητοφώνου.

Θα υπενθυμίσουμε ότι ένα πολυκάναλο μαγνητόφωνο ηχογραφεί σε παράλληλα τμήματα της ταινίας, τα οποία ονομάζονται tracks, ένα ή διαφορετικά όργανα σε διαφορετικές στιγμές.

Για παράδειγμα, ένας κάτοχος πολυκάναλου μαγνητοφώνου μπορεί να ηχογραφήσει μια κιθάρα σε ένα από τα tracks του μαγνητοφώνου και στη συνέχεια, ακούγοντας την κιθάρα, η οποία αναπαράγεται, να ηχογραφήσει τη φωνή του σε κάποιο άλλο track. Κατόπιν, μπορεί να προσθέσει κάποια δεύτερη φωνή, ακούγοντας την πρώτη και την κιθάρα του, και να επαναλάβει τη διαδικασία τόσες φορές όσα και τα tracks του μαγνητοφώνου. Βέβαια, μπορεί να αυξήσει τον αριθμό των ηχογραφήσεων χρησιμοποιώντας διάφορα τρικ, όπως το να μιξάρει (χρησιμοποιώντας ένα μείκτη ήχου) τα περιεχόμενα δύο tracks και να τα επανηχογραφήσει σε κάποιο ελεύθερο τρίτο. Στη συνέχεια, μπορεί να σβήσει τα δύο αρχικά tracks και να τα χρησιμοποιήσει για εκ νέου ηχογραφήσεις.

Με αυτό τον τρόπο, όμως, η ποιότητα του ήχου πέφτει σε κάθε μεταγραφή. Οταν η σύνθεση έχει τελειώσει, με



όλα τα όργανα να έχουν ηχογραφηθεί και να ηχούν ταυτόχρονα, τα διάφορα tracks μιξάρονται και καταλήγουν σε δύο: το γνωστό μας stereo.

Το sequencer μπορεί να πραγματοποιήσει παρόμοιες λειτουργίες, καταγράφοντας όμως όχι τον ήχο, αλλά τα midi στοιχεία στα οποία αντιστοιχεί. Το πώς ακριβώς θα το δούμε στο επόμενο μάθημα.

Ως τότε, καληνύχτα.

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MIDI

Ως τώρα έχουμε παρουσιάσει, μέσω της στήλης, φορητά ή μη όργανα, σταθμούς εργασίας, sequencers, σινθεσάιζερ κ.λπ. Αυτόν το μήνα θα επεκταθούμε σε ένα άλλο σοβαρό είδος του μουσικού εξοπλισμού: τα samplers, και μάλιστα με ένα επαγγελματικών προδιαγραφών μηχάνημα που κυκλοφόρησε πρόσφατα και θεωρείται από τα καλύτερα της αγοράς.

Είναι το ASR-10 της αμερικανικής εταιρίας ENSONIQ. Τα αρχικά ASR αναφέρονται στις λέξεις Advanced Sampling Recorder, οι οποίες σημαίνουν

Προχωρημένος Καταγραφέας Μουσικών Δειγμάτων. Πράγματι, το μηχάνημα αυτό, εκτός από την εξαίρετη ποιότητα της δειγματοληψίας, stereo ή mono, διαθέτει και μια μεγάλη γκάμα δυνατοτήτων επεξεργασίας και ελέγχου των δειγμάτων, πράγμα απαραίτητο για τη δημιουργική μουσική χρήση τους.

Διαθέτει επίσης κλαβιέ 61 ζυγισμένων πλήκτρων και σειρά προγραμματιζόμενων διακοπτών ελέγχου (soft keys, θα λέγαμε στη γλώσσα των κομπιουτεράδων). Διαθέτει επίσης μνήμη που ξεκινάει από τα 2 και φτάνει τα 16 Megabytes με την προσθήκη simms, πράγμα που του επιτρέπει τη δειγματοληψία 3 λεπτών ήχων και μουσικής mono, ή 1,5 λεπτών stereo στα 44,1 KHz. Εκτός από αυτά, διαθέτει ενσωματωμένο sequencer που μπορεί να φτάσει τις 2.560.000 νότες (!) χωρητικότητα και προηγμένη μονάδα ψηφιακών εφέ, πράγμα που το ανεβάζει στην κατηγορία των workstations. Εννοείται, φυσικά, ότι όλα αυτά υποστηρίζονται από ανάλογα προηγμένο MIDI.

PLAYTIME

GAME

Επιστρέφουμε αυτόν το μήνα με ένα πολύ πετυχημένο παιχνίδι στρατηγικής που θα σας κρατήσει πολλές ώρες μπροστά στο μόνιτορ. Είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει τη δημιουργία και λειτουργία ενός σιδηροδρόμου, την ανάπτυξη μιας πόλης και ένα επικίνδυνο ρίσκο που είναι το χρηματιστήριο.

• του Κώστα Γιαγιά

A- TRAIN

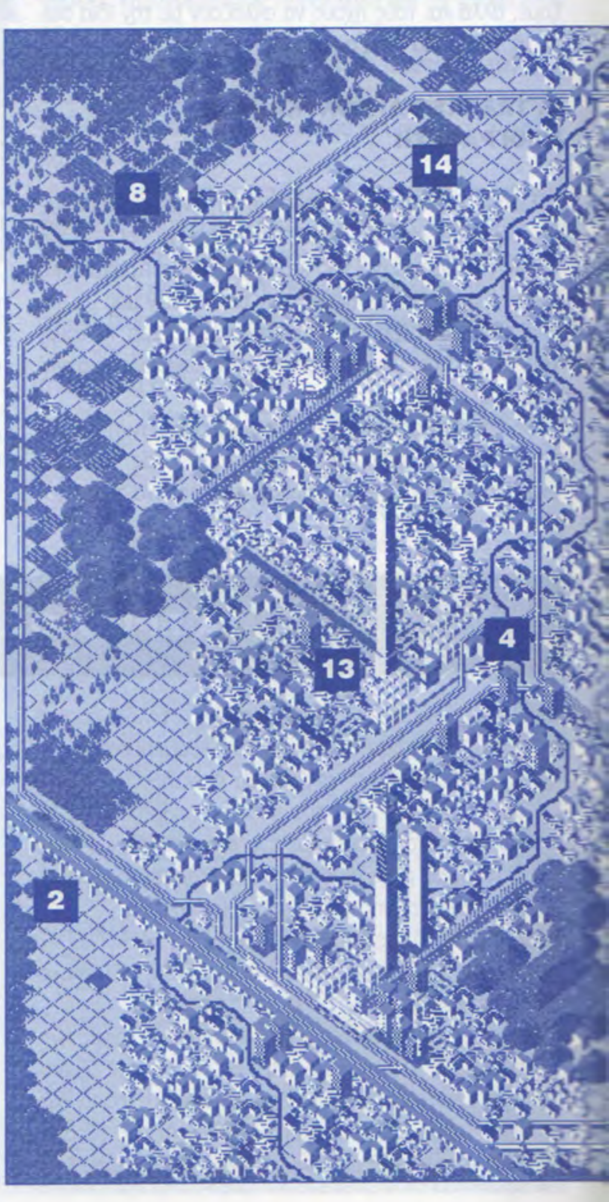
Πως θα γίνετε μεγιστάνας των σιδηροδρόμων

1. Λίγο μακριά από την πόλη είναι ιδανική τοποθεσία για μια πίστα του σκι.
2. Αυτή η γραμμή συνδέει την περιοχή σας με τον έξω κόσμο.
3. Η δημιουργία δρόμων είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη της περιοχής.
4. Τα υλικά είναι απαραίτητα για κάθετι που θέλετε να κτίσετε.
5. Οταν ο πληθυσμός αυξάνεται, οι μεγάλοι ουρανοξύστες είναι κάτι το αναγκαίο.
6. Τα εργοστάσια είναι μια καλή πηγή εσόδων.
7. Κτίστε γήπεδα για τη διασκέδαση των κατοίκων. Ο πραγματικός λόγος είναι για να κερδίσετε περισσότερα χρήματα, αλλά δεν χρειάζεται να το ξέρουν.
8. Μπορείτε να "κόψετε" ένα ποτάμι, αλλά με λίγα ακόμη έξοδα, μπορείτε να φτιάξετε μια γέφυρα.
9. Πάρκα, γήπεδα και λοιπά θέρετρα δεν πρέπει να τοποθετούνται κοντά το ένα με τ' άλλο.
10. Ενα γήπεδο γκολφ είναι must για τον... πρόεδρο της πόλης σας.
11. Η σωστή τοποθέτηση των σταθμών είναι το κύριο συστατικό για την επιτυχία.
12. Τα εμπορικά κέντρα υπάρχουν σε κάθε καταναλωτική κοινωνία.
13. Τα ξενοδοχεία χρειάζονται για να μείνουν οι επιβάτες των τρένων σας.
14. Τα σπίτια και οι χώροι εργασίας πρέπει να αναπτύσσονται παράλληλα.
15. Το βασικό θέμα του παιχνιδιού (τρένα) περνάει σε δεύτερη μοίρα από ένα σημείο και μετά.
16. Κάτι που πρέπει να αποφύγετε είναι να αφήνετε περιοχές ανεκμετάλλευτες.

Το παιχνίδι είχε πρωτοκυκλοφορήσει από την ιαπωνική εταιρία Fujitsu FM-series το 1986. Το 1988 και το 1990 ακολούθησαν δύο νέες εκδόσεις του προγράμματος από την ίδια εταιρία. Η τρίτη έκδοση έγινε επιτυχία σ' όλο τον κόσμο όταν αγόρασε τα δικαιώματά του η γνωστή μας MAXIS. Ο σκοπός του προγράμματος είναι ο σχεδιασμός και η καλή λειτουργία ενός μεταφορικού κολοσσού με επιβατικά και εμπορικά τρένα, η ανάπτυξη της πόλης στην περιοχή του χάρτη, η δημιουργία και διοίκηση μιας αποδοτικής επιχείρησης, η σωστή τακτική στην τρέλα του χρηματιστηρίου και τέλος το να γίνεις πλούσιος.

ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΙΚΑ ΜΥΣΤΙΚΑ

Αρχικά θα πρέπει να επισημάνουμε το μεγάλο ρόλο που παίζει ο παράγοντας χρόνος στο παιχνίδι. Αυτό κυρίως στην ανάθεση δρομολογίων των τρένων. Ποτέ μην βάζετε επιβατικά τρένα να αναχωρούν το βράδυ. Η καλύτερη ώρα είναι το πρωί στις 8:00. Εχετε περισσότερους επιβάτες που πληρώνουν πιο πολύ, εκμεταλλευτείτε το. Για τα φορτηγά τρένα η ώρα αναχώρησης δεν παίζει κανένα ρόλο στα κέρδη και έτσι είναι καθαρά δικό

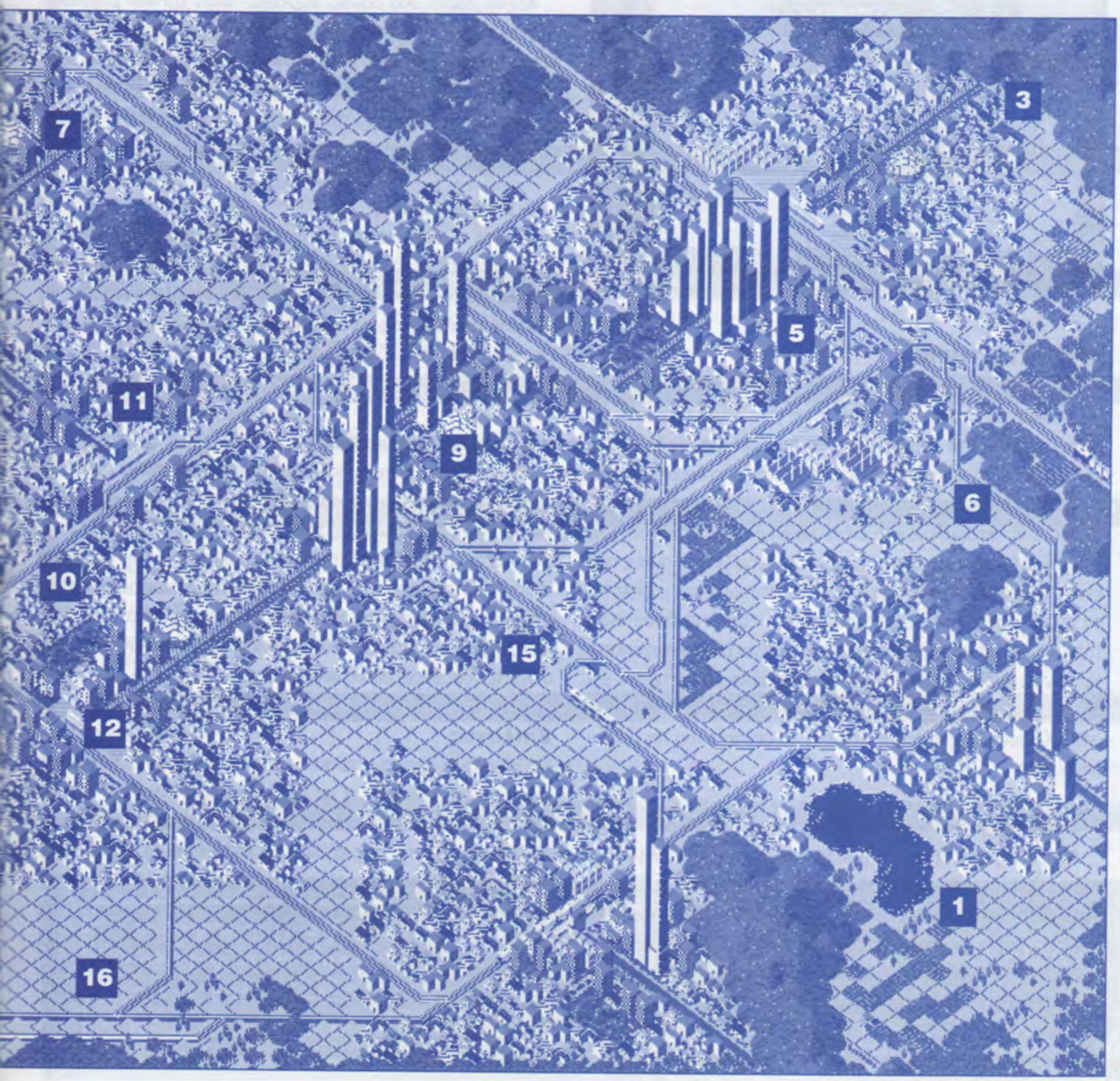


PLAY THE GAME

σας θέμα ο σχεδιασμός των δρομολογίων. Αλλο σημαντικό στοιχείο είναι να εκμεταλλευτείτε το γεγονός ότι ο υπολογιστής εμφανίζει κατά τη διάρκεια της δράσης κάποια κτίρια και δρόμους. Αν ο χώρος πίσω από το σταθμό είναι κατειλημμένος από άλλες εταιρίες και είναι κτισμένος, τότε δεν θα δημιουργηθεί δρόμος. Γι' αυτό καλό είναι να έχετε εσείς τη γη χωρίς όμως να την αναπτύξετε. Κάτω από κανονικές συνθήκες ο δρόμος και μερικά κτίρια αξιόλογων διαστάσεων θα εμφανιστούν στην περιοχή μετά την πώληση του χώρου. Μια καλή ιδέα είναι να φτιάξετε μία σχεδόν κυκλική σιδηροδρομική γραμμή και ενδιάμεσα να αναπτύξετε την πόλη σας. Με τον τρόπο που είπαμε πριν προσπαθήστε να δημιουργηθεί μια διασταύρωση δρόμων στο κέντρο του κύκλου. Ετσι θα μεταφερθεί το επίκεντρο του ενδιαφέροντος μακριά από τους σταθμούς και κοντά στη διασταύρωση των δρόμων. Η δημιουργικότητα του προγράμματος αρχίζει να ξεδιπλώνεται σιγά-σιγά.

ΓΕΝΙΚΑ HINTS

Ενα βασικό στοιχείο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι να ελέγχετε συχνά το Urban Growth και να βλέπετε πώς οι κινήσεις σας επηρεάζουν τη ζωή στην πόλη. Από εκεί καταλαβαίνετε αν η πολιτική σας στην ανέγερση κάποιων κτιρίων και εργοστασίων αποδίδει καρπούς. Αν ο πληθυσμός δεν αυξάνει φυσιολογικά θα πρέπει να δημιουργήσετε εργοστάσια και καταστήματα. Η ισορροπία μεταξύ προσφοράς και ζήτησης είναι σημαντική για την οικονομία των επιχειρήσεών σας. Π.χ. Το χτίσιμο σπιτιών προϋποθέτει και παράλληλο χτίσιμο χώρων ευρέσεως εργασίας και το αντίθετο. Αυτό γιατί για να έρθουν κάτοικοι στην πόλη σας απ' έξω θα πρέπει να έχουν κάπου να μείνουν αλλά και να εργαστούν. Αυτό, όπως είναι φυσικό, αυξάνει τα κέρδη σας. Ενα ακόμη σημαντικό σημείο είναι να αγοράσετε γρήγορα ένα μέρος τής γης κοντά στους σταθμούς και μετά να την πουλήσετε για να εξοικονομήσετε αρκετά χρήματα από αυτή σας την κίνηση, αφού η αξία της αυξάνει λόγω της ανάπτυξης της περιοχής. Εκτός αυτού, μετά την πώληση ο υπολογιστής θα το-



ποθετήσει πάνω της δρόμους, σπίτια και μερικούς χώρους εργασίας. Προσοχή στους λογαριασμούς εσόδων και εξόδων, γιατί η χρεοκοπία παραμονεύει πίσω από την πόρτα. Κρατήστε σε χαμηλά επίπεδα τα μόνιμα και συνεχή έξοδα, όπως έξοδα συντήρησης τρένων και προσπαθήστε να ξοδεύετε σε έργα που πληρώνετε μια φορά. Τα στάδια, τα γήπεδα γκολφ και τα λοιπά θέρετρα δεν πρέπει να τα τοποθετήσετε το ένα δίπλα στο άλλο γιατί αυτό θα σας μειώσει τα κέρδη σας από αυτά. Αξιοποιήστε τις χρονολογικές περιόδους του χρόνου. Για παράδειγμα τους χειμωνιάτικους μήνες οι επιχειρήσεις (καταστήματα, εργοστάσια) πάνε καλά, ενώ το καλοκαίρι υπάρχει ύφεση στον τζίρο των έργων διασκέδασης (πίστες σκι, τσίρκο κ.λπ.).



ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ

Το χρηματιστήριο είναι ένα μέρος του παιχνιδιού που χρειάζεται ιδιαίτερη αναφορά. Μπορείτε να μην «μπλεχτείτε» με μετοχές αλλά αυτό δυσκολεύει το σκοπό σας για κέρδη. Ομως μπορεί να δώσει γρήγορα και μεγάλα κέρδη, όσο εύκολα μπορεί να σας καταστρέψει. Ετσι καλό θα είναι να έχετε κάποια μετρητά, ώστε να αποφύγετε ένα οικονομικό κραχ. Πρέπει συνέχεια να ελέγχετε τις τιμές των μετοχών και να παίζετε σ' αυτές που έχουν συχνά μεγάλες μεταβολές. Οταν φτάσουν στο χαμηλότερο σημείο της καμπής αγοράστε και πουλήστε στο πάνω άκρο της καμπής. Προσοχή όμως: Η απληστία είναι ρίσκο και η αποτυχία κοντά. Ακόμη την 1η Ιουνίου καλό θα είναι να έχετε στα χέρια σας μετοχές γιατί τότε μοιράζονται τα μερίσματα των εταιριών. Καιρός είναι να δούμε ένα-ένα τα σενάρια του παιχνιδιού από κοντά.

1. Νέα πόλη

Αυτή η περιοχή βρίσκεται μακριά από μια μεγάλη πόλη και τα μόνα κτίρια που υπάρχουν είναι μικρά σπίτια και φάρμες. Σ' αυτό το σενάριο ξεκινάτε σχεδόν από το μηδέν και είναι δυνατόν να κάνετε οτιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε. Ομως τίποτα δεν πρόκειται να είναι εύκολο. Φτιάξτε μια μεγάλη γραμμή με δύο σταθμούς και μεταφέρετε επιβάτες στις 8:00 π.μ. Θα δείτε τη ραγδαία αύξησή τους αν χτίσετε και μερικά σπίτια κοντά στους σταθμούς.

2. Η περιοχή του λιμανιού

Αυτό το σενάριο δεν πρέπει να σας δυσκολέψει αν έχετε προπονηθεί στη σωστή τοποθέτηση των γραμμών. Στο φορτηγό τρένο, αν τα εμπορεύματα είναι λίγα, αποσύρετέ το για κάποιο χρονικό διάστημα, αλλιώς μπορεί να είναι αρκετά ζημιογόνο. Στο επιβατικό βάλτε 8:00 το πρωί την ώρα αναχώρησης και οι επιβάτες υπερβούν τους 1.000 η 6:00 π.μ. είναι πιο συμφέρουσα.

3. Ανάπτυξη χώρων αναψυχής

Η περιοχή αυτή, όπως και η πρώτη, είναι ανοικτή για ανάπτυξη. Μη βιαστείτε στις επιχειρήσεις σας. Μεγαλώστε το χώρο αποθήκευσης γιατί αυτός που υπάρχει είναι σχετικά μικρός. Οταν αποκτήσετε αρκετά χρήματα βάλτε διπλή γραμμή. Βρείτε ένα καλό θέρετρο και αναπτύξτε το. Για μετρητά μπορείτε να πάρετε όσα δάνεια θέλετε από την τράπεζα, διάρκειας ενός χρόνου. Αυτή η ανάπτυξη θα φέρει κόσμο, αλλά δεν θα είναι απότομη η αύξηση του πληθυσμού.

4. Σύνδεση πολλών πόλεων

Αρχικά πάρτε όσα δάνεια διάρκειας τριών χρόνων μπορείτε. Δημιουργήστε εργοστάσια και φτιάξτε μικρούς σιδηροδρόμους. Μετά έρχεται η ώρα να φτιάξετε και κάποια σπίτια. Καλό είναι να ενώσετε με σιδηροδρόμους μεγάλες πόλεις και χωριά για να εξισώσετε τον πληθυσμό της περιοχής. Ετσι θα υπάρξει οικονομική ισορροπία μεταξύ τους.

5. Επανακατασκευή

Σ' αυτό το σενάριο τα έξοδα είναι μεγαλύτερα των εσόδων. Κάντε περικοπές στα έξοδα. Ξαναφτιάχτε όλα τα δρομολόγια. Αποσύρετε το φορτηγό από την κάτω δεξιά γωνία. Αγοράστε γη και μετά πουλήστε τη για καλά κέρδη. Προσέξτε τον πληθυσμό. Θα φύγει από την πόλη αν δεν έχει άλλη εναλλακτική λύση ή χώρους εργασίας.

6. Οργάνωση του κέντρου της πόλης

Με την πρώτη ματιά η πόλη φαίνεται ιδανική. Αλλά τότε ποια είναι η πρόκληση σε αυτό το σενάριο; Μετά από λίγο, πολλά, γνωστά για τους κατοίκους των μεγάλων πόλεων (όπως το νέφος και το κυκλοφοριακό) προβλήματα θα κάνουν την εμφάνισή τους. Αποστολή σας είναι να τα εξαλείψετε. Ξαναφτιάξτε το σύστημα μεταφορών. Αναπτύξτε τις περιοχές κοντά στους σταθμούς. Για περισσότερο ρίσκο αλλά ίσως και μεγαλύτερα κέρδη αλλάξτε τοποθεσία στους σταθμούς σας.

Επίλογος

Οπως είναι φυσικό οι τελικές αποφάσεις θα παρθούν από σας και εκεί πρέπει να βάλετε σε λειτουργία το στρατηγικό σας ταλέντο. Το πρόγραμμα, όπως και όλα τα παιχνίδια στρατηγικής, δεν έχει κάποια στάνταρ εξέλιξη και κάθε φορά τα αποτελέσματα μιας κίνησής σας μπορεί να είναι διαφορετικά. Η τύχη θα παίξει καθοριστικό ρόλο στην επίδοσή σας, γι' αυτό ας είναι με το μέρος σας. Την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές η εταιρία κυκλοφόρησε και ένα construction set για να έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε εσείς οι ίδιοι την πόλη και το σενάριο που σας αρέσει.

PC Εργαλεία στην υπηρεσία του χρήστη

Σ' αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσουμε μερικά προγράμματα που έχουμε συνηθίσει να τα ονομάζουμε εργαλεία και τα οποία έχουν σκοπό να κάνουν τη “ζωή” του χρήστη πιο εύκολη.

• του Αντώνη Ροζάκη

ΕΞΟΛΟΘΡΕΥΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΙΟΥΣ!

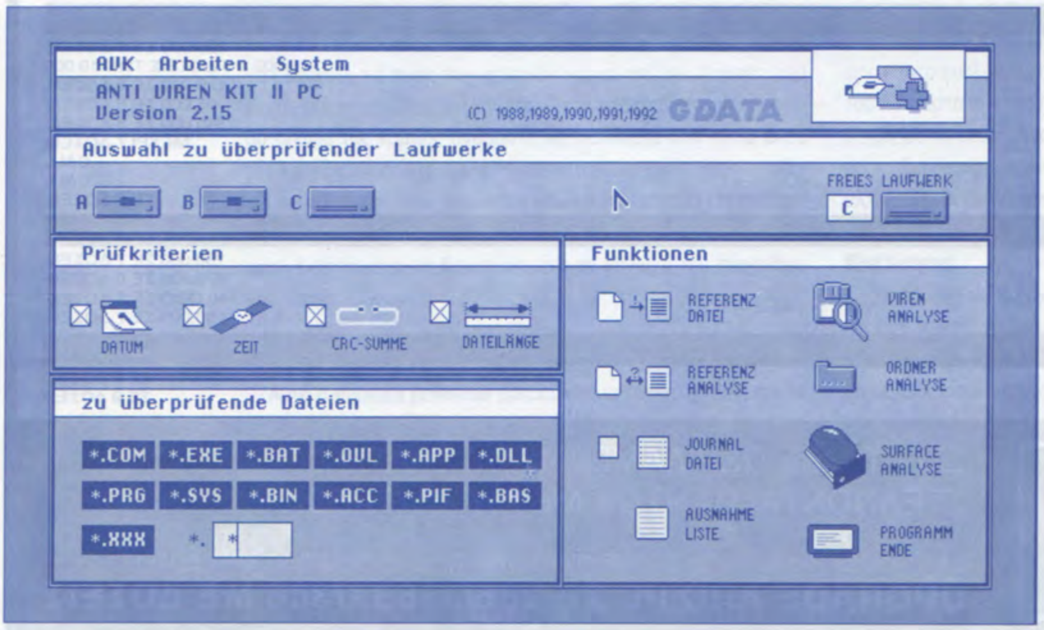
Computer Virus: Ενα φαινόμενο που έγινε σήμα κατατεθέν της δεκαετίας του '90 στο χώρο των υπολογιστών. Εχει προκαλέσει πανικό σε πολλούς χρήστες, αλλά και πολλές βλάβες σε υπολογιστικά συστήματα. Η συνεχής παραγωγή ιών παγκοσμίως και η εξάπλωσή τους βρίσκονται σε πλήρη άνθηση.

Παρ' όλα αυτά δεν υπάρχει λόγος για τόσο μεγάλη αναστάτωση, σε σημείο να αλλάζετε πάντα την ημερομηνία του PC την προηγούμένη της Παρασκευής και 13 ή να κρατάτε τις “άρρωστες” δισκέτες σε απόσταση από το disk drive! Αυτό που σας χρειάζεται είναι απλά ένα καλό “αντιβιοτικό” πρόγραμμα. Παρακάτω σας αναφέρω τα πιο διαδεδομένα αντιβιοτικά προγράμματα, καθώς και τις βασικές λειτουργίες και καινοτομίες τους.

McAffee Associates:

Ο McAffee και η παρέα του ήταν μερικοί από τους πρώτους που αποφάσισαν να κάνουν κάτι για να σταματήσουν τους ιούς και τις καταστροφικές λειτουργίες τους. Οι πρώτες εκδόσεις των αντιβιοτικών προγραμμάτων τους είχαν ξεκινήσει ως shareware, ενώ αργότερα οι νεότερες εκδόσεις προσφέρονταν σε αντάλλαγμα κάποιων συνδρομών.

Η τελευταία έκδοση που έχει κυκλοφορήσει είναι η v100 και φυσικά είναι η καλύτερη σε σύγκριση με τις προηγούμενες. Το χαρακτηριστικό των McAffee AntiVirus είναι ότι δεν υπάρχει βασικά κάποιο user interface, που να κάνει φιλική την επικοινωνία με το χρήστη. Ολες οι εκδόσεις τρέχουν μέσα από το DOS σε μορφή εντολών, και οι διάφορες επιλογές του προγράμματος δίνονται σε αυτό μέσα από παραμέτρους. Η έκδοση v100 ανιχνεύει και εξολοθρεύει συνολικά 1.561 viruses, από τα οποία τα 928 είναι βασικά πρότυπα ιών και τα υπόλοιπα 633 είναι διάφορες παραλλαγές που βασίζονται σε κάποιο πρότυπο virus. Το McAffee v100 δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε εξοπλισμό. Χρειάζεται μόνο 625K στο δίσκο για την πλήρη λειτουργία και τεκμηρίωση (documentation) του. Τα τέσσερα προγράμματα που απαρτίζουν το McAffee είναι τα εξής: SCAN: Ανιχνεύει κάποια drive, δίσκους, υποκαταλόγους ή αρχεία για την τυχόν ύπαρξη ιών. Αν βρεθεί κάποιος ιός, το πρόγραμμα μας πληροφορεί για την ταυτότητα, τη θέση και το κωδικό του όνομα. CLEAN: Η λειτουργία αυτή χρησιμοποιείται μόνον αφού έχει ανιχνευτεί κάποιο virus. Δίνοντας τη θέση και το κωδικό όνομα του παρόντος ιού, το clean τον απομονώνει και τον εξολοθρεύει.



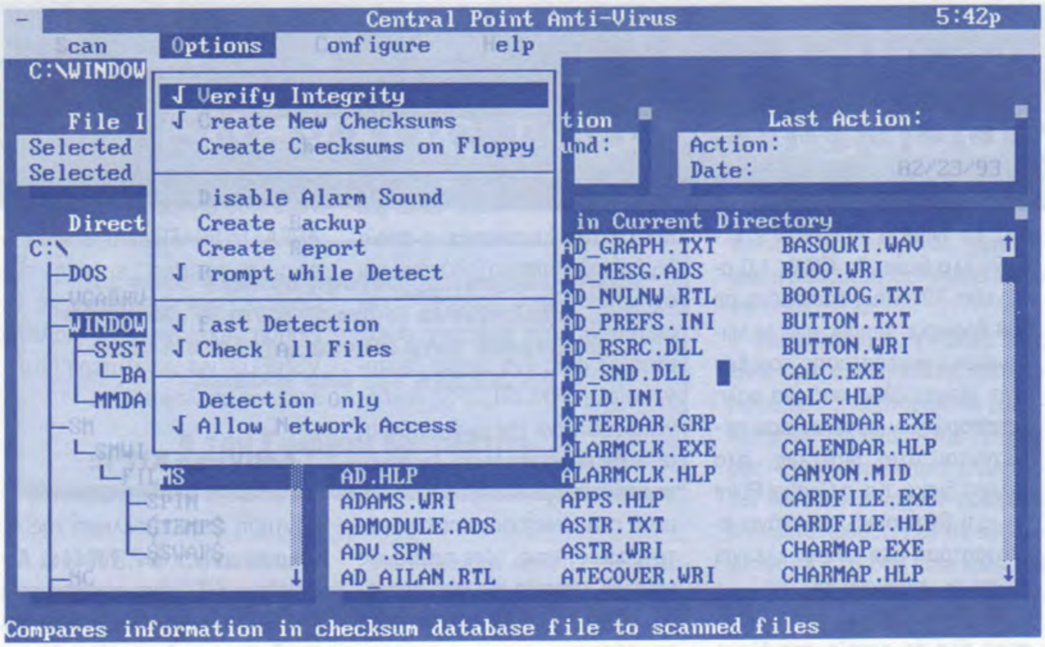
VALIDATE:

Ενα μικρό πρόγραμμα που επιστρέφει το checksum κάποιου

αρχείου και μας βοηθά να διαπιστώσουμε αν αυτό έχει αλλοιωθεί, οπότε πιθανόν να έχει προσβληθεί από κάποιο virus.

VSHIELD:

Πρόκειται για ένα resident πρόγραμμα που μας ειδοποιεί όταν επισημάνει τυχόν "ύποπτες" ενέργειες ή παρουσίες στη μνήμη. Ενα από τα θετικά σημεία του McAffee είναι ότι προσφέρεται μια αναλυτικότατη λίστα των αναγνωριζόμενων ιών με τα ονόματα και όλες τις παρενέργειές τους. Το McAffee v100 ανιχνεύει τη μνήμη και τα αρχεία COM, EXE, SYS, OVR, PRG, ενώ με κατάλληλη παράμετρο ανιχνεύει όλα τα αρχεία του δίσκου ή παρακάμπτει την ανίχνευση της μνήμης.



Norton AntiVirus:

Η ομάδα Norton (Symantec Software) φημίζεται για την ευέλικτη και λειτουργική επικοινωνία με το χρήστη (user interface), που προσφέρει στα πακέτα της. Απόδειξη το NAV που λειτουργεί με τη μορφή ολοκληρωμένης εφαρμογής, περιέχοντας pull down menus, buttons και παράθυρα. Η τελευταία έκδοση, NAV 2.1, περιέχεται σε τέσσερις δισκέτες των 360K και για να τρέξει χρειάζεται πρώτα εγκατάσταση. Υπάρχουν δύο είδη εγκατάστασης, η customize όπου επιλέγουμε ποια τμήματα θέλουμε να εγκαταστήσουμε και η full που κάνει πλήρη εγκατάσταση στο σκληρό και χρειάζεται 2.2 MB ελεύθερα! Πρέπει να σημειωθεί ότι το πρόγραμμα της εγκατάστασης ανιχνεύει πρώτα το σκληρό για viruses, ώστε να μην προσβληθεί το ίδιο το πακέτο.

Το NAV 2.1 προσφέρεται ταυτόχρονα σε DOS και WINDOWS έκδοση και τρέχει άψογα στο κάθε περιβάλλον. Ανιχνεύει 1.491 ιούς, από τους οποίους τα βασικά πρότυπα είναι 742 viruses. Το NAV 2.1 τρέχει και σε δίκτυα υπολογιστών και συνεργάζεται με τα δίκτυα Novell 286/386, Netware Lite, 3Com OPEN, OS/2 Lan Server, Banyan Vines και LANtastic.

Οι βασικές λειτουργίες εδώ, είναι επίσης τέσσερις, και οι δύο πρώτες είναι οι αντίστοιχες Clean και Scan του McAffee. Η clean ενεργοποιείται αυτόματα μετά την ανίχνευση κάποιου ιού. Οι υπόλοιπες δύο λειτουργίες του NAV 2.1 είναι η Intercept (εμπόδισε) και η Inoculate (εμβολίασε). Η Intercept είναι ένα resident πρόγραμμα παρόμοιο με το VSHIELD το οποίο εμποδίζει τους ιούς να προσβάλλουν το σύστημα, προειδοποιώντας το χρήστη. Η Inoculate είναι μια μέθοδος προστασίας από τους άγνωστους στο NAV 2.1 ιούς. Η Inoculate σώζει τα στοιχεία των εμβολιασμένων αρχείων στο δίσκο (μέγεθος, checksum κτλ.), και αν τα αρχεία αυτά προσβληθούν από κάποιον ιό, το NAV θα εντοπίσει τη "μόλυνση" βλέποντας την αλλοίωση των αρχείων σε σύγκριση με τα στοιχεία τους στο δίσκο. Μπορούμε βέβαια οποιαδήποτε στιγμή να "απεμβολιάσουμε" τα εμβολιασμένα αρχεία. Ενας ακόμα τρόπος καταπολέμησης αγνώστων στο NAV 2.1 ιών είναι η ενημέρωση της αναλυτικής λίστας των ιών με τα άγνωστα viruses. Συγκεκριμένα, αρκεί να ξέρουμε το μέγεθος του ιού σε κώδικα και το checksum του (κατά πόσα bytes αυξάνει τα αρχεία που προσβάλλει). Στη συνέχεια δίνουμε ένα όνομα στο κάθε νέο virus και το NAV 2.1 θα ανιχνεύει και θα εξολοθρεύει τους καινούριους ιούς! Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να δημιουργήσουμε ένα rescue disk, σώζοντας τις πληροφορίες του σκληρού (Partion table, Boot area και Cmos) σε κάποια δισκέτα, ώστε να εξασφαλίσουμε προσπέλαση στο δίσκο, ακόμα κι αν αυτός έχει προσβληθεί.

Οπως και το McAffee v100, το NAV 2.1 χρειάζεται ειδική επιλογή για να ανιχνεύσει όλα τα αρχεία του δίσκου και όχι μόνο τα στάνταρ. Το NAV 2.1 παρέχει επιπλέον ολοκληρωμένο on-line help, κλείδωμα με password και άλλες βοηθητικές λειτουργίες που βρίσκουμε σε μεγάλα πακέτα.

Central Point AntiVirus:

Η Central Point Software, όπως και η Symantec, φροντίζει να περιβάλλει τα προγράμματά της με εξίσου φιλικά και λειτουργικά user interfaces. Και εδώ υπάρχουν παράθυρα, buttons, menus και υποστήριξη mouse. Η Central Point αναδείχτηκε ως software house με τα δημοφιλή PC Tools. Το CPAV μοιάζει αρκετά με τα PC Tools στο περιβάλλον εργασίας και η διασύνδεσή του με τα

Windows είναι παρόμοια. Συγκεκριμένα το CPAV δημιουργεί τα δικά του icons στα Windows, αλλά τρέχει σε DOS κάτω από αυτά. Στα χέρια μου είχα την έκδοση CPAV 1.0, η οποία χρειάζεται στο δίσκο - πολύ λιγότερο απ' ό,τι το Norton AntiVirus 2.1 - 575K ελεύθερα. Το CPAV 1.0 ανιχνεύει 797 virus βασισμένα σε 608 βασικούς τύπους ιών. Η λειτουργία εγκατάστασής του δεν είναι τίποτε άλλο από μια απλή μεταφορά των αρχείων που περιέχονται στις δισκέτες, στο σκληρό δίσκο. Και η Central Point όπως η Symantec, πριν κάνει εγκατάσταση στο CPAV, ελέγχει πρώτα αν υπάρχουν ιοί.

Το CPAV 1.0 ανιχνεύει εξ ορισμού όλα τα αρχεία στο δίσκο (*.*), ενώ μπορούμε, αν θέλουμε, να ορίσουμε εμείς ποιες καταλήξεις θα ανιχνευτούν. Αμέσως μόλις φορτωθεί το πρόγραμμα στη μνήμη, διαβάζει το directory tree του δίσκου. Ετσι, κάθε φορά που ανιχνεύεται ο δίσκος, βλέπουμε παραστατικότατα σε ποιο υποκατάλογο βρίσκεται το πρόγραμμα και ποιο αρχείο του ανιχνεύει, ένα σημείο που το CPAV 1.0 υπερτερεί του NAV 2.1 σε user interface. Το CPAV 1.0 επίσης τρέχει και σε δίκτυα και μπορεί να δουλεύει είτε με τους τοπικούς δίσκους είτε με αυτούς των servers. Οι βασικές λειτουργίες του προγράμματος είναι οι παρακάτω:

Detect: Ομοια με τη Scan των άλλων αντιβιοτικών προγραμμάτων. Μόλις εντοπίσει κάποιο, ιό ειδοποιεί το χρήστη.

Clean: Η Clean του CPAV 1.0 διαφέρει απ' αυτές των προηγούμενων αντιβιοτικών. Ενώ στα παραπάνω προγράμματα το clean ενεργοποιείται (είτε αυτόματα είτε με εντολή του χρήστη) μετά την ανεύρεση ιών, εδώ το Clean κάνει και τις δύο δουλειές μαζί. Ανιχνεύει και καθαρίζει αυτόματα τους τυχόν υπάρχοντες ιούς.

Immunize: Παρόμοια με την Inoculate του NAV 2.1. Είναι μια προληπτική λειτουργία, η οποία "εμβολιάζει" υποκαταλόγους και όχι αρχεία. Αφού διαβάσει τα περιεχόμενα κάθε directory, σώζει μέσα σε αυτά ένα αρχείο "φωτογραφία" (CHKLIST.CPS) που αντιπροσωπεύει την υγιή κατάσταση κάθε υποκαταλόγου. Αν αργότερα παρατηρηθεί διαφορά ανάμεσα στα directories και τις "φωτογραφίες" τους, τότε προφανώς υπάρχει κάποιος ιός στο σύστημα, οπότε το CPAV 1.0 ειδοποιεί το χρήστη.

Το CPAV 1.0 διατηρεί ένα ιστορικό προφίλ, καταγράφοντας στο αρχείο Activity Log τις ενέργειες που έχουμε κάνει με αυτό. Ετσι μπορούμε να έχουμε μια σφαιρική εικόνα είτε των εργασιών μας (Detect, Clean, Immunize) είτε των ιών που κατά καιρούς έχουν προσβάλλει το σύστημα. Υπάρχει και στο CPAV 1.0 δυνατότητα να ενημερώσουμε τη λίστα των ιών, προσθέτοντας τα στοιχεία νέων ιών που δεν αναγνωρίζει το πρόγραμμα. Επιπλέον υπάρχουν δύο ταχύτητες ανίχνευσης του σκληρού (fast, slow) που καθιστούν το πρόγραμμα ιδιαίτερα ευέλικτο.

Υπάρχουν ακόμα δύο .EXE αρχεία στο πακέτο της Central Point. Αυτά είναι τα BOOTSAFE και VSAFE. Το πρώτο είναι ένα είδος εμβολιασμού ολόκληρου του σκληρού δίσκου. Το CPAV 1.0 δημιουργεί κάποια image files στη root και εκεί κρατά την εικόνα του δίσκου. Τα image files που φτιάχνει το πρόγραμμα είναι τα BOOT.CPS, CMOS.CPS, CHKLIST.CPS, AUTOEXEC.SAV, CONFIG.SAV. Ετσι αποθηκεύουμε όλες τις πληροφορίες του δίσκου, ώστε να μην αποβεί μοιραία κάποια προσβολή του, από virus που επηρεάζει την BOOT AREA. Το VSAFE με τη σειρά του είναι η resident εκδοχή της Central Point αντίστοιχα με τα Norton Intercet και McAffee VSHIELD, για μεγαλύτερη ασφάλεια του υπολογιστή.

AntiViren KIT II:

Πρόκειται για τη γερμανική απάντηση στην πρόκληση της αντιμετώπισης των viruses. Το AntiViren KIT II έχει φτιαχτεί από την G-DATA και είναι πράγματι μια διαφορετική προσέγγιση στα αντιβιοτικά προγράμματα, τουλάχιστον από άποψη περιβάλλοντος εργασίας. Το πρόγραμμα αυτό τρέχει σε DOS, αλλά σε κατάσταση γραφικών, με πολύ ρεαλιστικά icons, και προσεγμένα γραφικά. Θυμίζει περιβάλλον Windows, αλλά δεν έχει καμιά σχέση με αυτά, αφού το περιβάλλον εργασίας είναι φτιαγμένο εξ ολοκλήρου από την G-DATA. Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα, εμφανίζεται παραστατικά στην οθόνη ένα τσιπάκι μνήμης και ταυτόχρονα βλέπουμε τα Kilobytes της RAM που ανιχνεύονται.

Το AntiViren KIT II τρέχει σε κάρτες γραφικών Hercules, EGA και VGA. Οι απαιτήσεις σε βοηθητική μνήμη είναι ελάχιστες μια και το πρόγραμμα χρειάζεται μόνο 265K στο σκληρό. Δεν αναφέρεται πόσους ιούς αναγνωρίζει το πρόγραμμα, αλλά αν κρίνω από την ταχύτητα ανίχνευσης σε σχέση με τα προηγούμενα προγράμματα, αυτοί πρέπει να είναι πάνω από 500 viruses. Υπάρχουν τέσσερα είδη ανίχνευσης ιών, που μπορούμε είτε να επιλέξουμε κάποιο από αυτά, είτε να τα συνδυάσουμε. Αυτά είναι η ημερομηνία έκρηξης (ενεργοποίησης) του virus, η ώρα, το μέγεθος του virus (data size) και το checksum του. Τα είδη ανίχνευσης επιλέγονται μέσα από τέσσερα αντιπροσωπευτικά εικονίδια. Το AntiViren περιέχει ακόμα αρκετές εκτυπωτικές λειτουργίες που προσθέτουν στη συνολική του εικόνα.

Υπάρχουν ακόμα άλλα δύο εκτελέσιμα αρχεία στο AntiViren KIT II, τα PROTECT και SUCH. Το PROTECT είναι ένα resident προληπτικό πρόγραμμα όπως αυτά των παραπάνω αντιβιοτικών, ενώ το SUCH κάνει αποκλειστικά ανίχνευση της RAM για ιούς.

Αυτά ήταν τα πιο γνωστά αντιβιοτικά προγράμματα που κυκλοφορούν σήμερα, ενώ υπάρχουν και άλλα προγράμματα λιγότερο δημοφιλή αλλά πολλές φορές εξίσου αποδοτικά. Δύο από αυτά είναι το Dr. SOLOMON και το TNT AntiVirus. Γενικά υπάρχουν και ερασιτέχνες προγραμματιστές που γνωρίζουν Assembly ή C και ασχολούνται με τους ιούς. Στο παρελθόν, για παράδειγμα, είχε κυκλοφορήσει ένα ελληνικό AntiVirus φτιαγμένο από ένα μόνο προγραμματιστή, που ανίχνευε και καθάριζε τον ιό (C) Brain.

Εσείς δεν έχετε παρά να διαλέξετε κάποιο από τα παραπάνω αντιβιοτικά που αρμόζει στο σύστημά σας και να ελέγχετε πάντα τις νέες δισκέτες που βάζετε στον υπολογιστή σας πριν καν τους κάνετε "DIR". Οπως και να το κάνουμε, "η πρόληψη είναι η καλύτερη θεραπεία".

SYSTEM INTERFACE

AMIGA

AREXX: Ελεγχος του AmigaDOS

Σε κάθε γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου, οι πίνακες και οι συναρτήσεις είναι βασικά στελέχη. Δεν θα ήταν δυνατόν να λείπουν από την AREXX.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Οπως είπαμε από την αρχή της σειράς μας - σκοπός της οποίας είναι να παρουσιάσει την AREXX στους χρήστες που δεν τυγχάνουν κάτοχοι μιας Amiga 3000 - η δύναμη της γλώσσας αυτής δεν είναι η ταχύτητα ή η δομή της. Το επαναστατικό της στοιχείο είναι η δυνατότητά της να χρησιμοποιεί προγράμματα (ολοκληρωμένες εφαρμογές) ως "εντολές" της.

Ενα πρόγραμμα, που θα δέχεται χειρισμό από AREXX, καθορίζει ένα σημείο απ' όπου θα παίρνει μηνύματα από την AREXX για το τι θέλει να κάνει. Το σημείο αυτό (ας το ονομάσουμε διεύθυνση) έχει ένα όνομα που είναι χαρακτηριστικό για το πρόγραμμα. Π.χ. στο Scala Multimedia λέγεται rexx_ScalaMM, στο Art Department Professional λέγεται AdPro και για το AmigaDOS command.

Το πρόγραμμα της AREXX ζητάει σύνδεση με τη διεύθυνση του προγράμματος που θέλει να καθοδηγήσει και από κει και πέρα συνομιλούν στη γλώσσα που καθορίζεται από το πρόγραμμα. Και πρώτος υποψήφιος είναι το AmigaDOS, το οποίο θα δώσει αρκετές λειτουργίες στην AREXX, σχετικές με το χειρισμό του δίσκου.

Η εντολή που "συνδέει" ένα πρόγραμμα AREXX με την εφαρμογή λέγεται ADDRESS και συντάσσεται με πολλούς τρόπους. Η βασική της μορφή φαίνεται αμέσως παρακάτω:

ADDRESS command

Με αυτόν ακριβώς τον τρόπο γίνεται η σύνδεση με το AmigaDOS. Τώρα είμαστε έτοιμοι να καλέσουμε οποιαδήποτε εντολή θα μπορούσαμε να έχουμε καλέσει μέσα από το CLI ή το SHELL, απ' όπου ξεκινήσαμε το AREXX πρόγραμμά μας. Το παρακάτω παράδειγμα κάνει ένα απλό dir:

```
/* Παράδειγμα πρώτο */
ADDRESS command
say Βάλε το όνομα του
Directory'
pull directory
dir directory
```

Το παραπάνω παράδειγμα δείχνει καθαρά ότι δεν υπάρχει διαφορά στο πώς θα χειριστεί κανείς μια εσωτερική εντολή της AREXX και μια εντολή του περιβάλλοντος προγράμματος. Η dir που χρησιμοποιείται είναι του AmigaDOS, παρ' όλα αυτά δεν έχει κανένα διακριτικό σημάδι! Η παραπάνω σύνταξη είναι η πιο απλή μορφή της εντολής ADDRESS. Το πρόγραμμά μας όμως μπορεί να μιλά σε περισσότερα του ενός προγράμματα ταυτόχρονα. Ετσι υπάρχουν ορισμένες λειτουργίες που διευκολύνουν αρκετά την κατάσταση.

Σε πρώτη φάση πρέπει να πούμε ότι το resident τμήμα της AREXX (το REXXMAST αν θυμάστε) διατηρεί μια λίστα όλων των εφαρμογών που έχουν μια διεύθυνση, όπου μπορούν να σταλούν μηνύματα από την AREXX. Τώρα, για το κάθε πρόγραμμα AREXX διατηρούνται δύο διευθύνσεις: η τρέχουσα και η προηγούμενη. Την τρέχουσα τη θέτουμε, όπως είδαμε, με την εντολή ADDRESS και σε αυτήν πηγαίνει οποιαδήποτε εντολή αναφερθεί. Αν σε κάποια στιγμή οριστεί μια νέα τρέχουσα διεύθυνση, πάλι με την ADDRESS, τότε η μέχρι τώρα τρέχουσα θα γίνει προηγούμενη. Μπορούμε πολύ εύκολα να αλλάζουμε μεταξύ προηγούμενης και τρέχουσας, δίνοντας την εντολή ADDRESS χωρίς καμιά παράμετρο. Σε περίπτωση που θέλουμε να καλέσουμε μόνο μία εντολή από μια εφαρμογή, μπορούμε να συντάξουμε την ADDRESS, έτσι ώστε να μην αλλάξει η τρέχουσα διεύθυνση:

ADDRESS command dir MyDisk: στέλνει στο AmigaDOS την εντολή dir MyDisk:, χωρίς όμως η διεύθυνση 'command' να γίνει η τρέχουσα.

Μια συνάρτηση, η ADDRESS(), είναι αφιερωμένη επίσης στο χειρισμό των διευθύνσεων και μας επιστρέφει το όνομα της τρέχουσας. Οπως οπουδήποτε αλλού, έτσι και εδώ υπάρχουν ορισμένα μηνύματα λάθους, που θα εμφανιστούν αν κάτι δεν πάει καλά. Το πιο συνηθισμένο είναι:

Host environment not found

και έρχεται αν η διεύθυνση που έχει οριστεί από την ADDRESS δεν υπάρχει. Αυτό μπορεί να συμβεί είτε γιατί κάναμε κάποιο ορθογραφικό λάθος είτε γιατί το πρόγραμμα που υποτίθεται ότι θα δεχτεί μηνύματα στη συγκεκριμένη διεύθυνση δεν τρέχει αυτή τη στιγμή. Με τον τρόπο που μόλις δείξαμε, είδαμε τη μία πλευρά της AREXX: Γράφουμε ένα πρόγραμμα και αυτό καθοδηγεί κάποια άλλα. Υπάρχει όμως και μια διαφορετική πολύ δυνατή χρήση: η μία εφαρμογή καλεί την άλλη και τη χρησιμοποιεί για λίγη βοήθεια. Αυτό δίνει φτερά στα Multimedia. Το ScalaMM π.χ. μπορεί να καλεί editors κειμένου ή Spreadsheets μεταξύ των παρουσιάσεών του με ήχο και εικόνα. Το ArtDepartment καλείται μέσα από το Fred, για να κάνει τις σμικρύνσεις των εικόνων κ.ά. Οι εφαρμογές περιορίζονται μόνο από τη φαντασία μας!

Αρκετά όμως γι' αυτόν το μήνα. Θα τα ξαναπούμε στο επόμενο τεύχος...

SYSTEM INTERFACE

ATARI ST

Resource files Part III

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί, σε αυτό το system interface έχουμε ένα παράδειγμα χρησιμοποίησης των συναρτήσεων που έχουμε εξηγήσει μέχρι τώρα για την εμφάνιση ενός απλού dialog box στην οθόνη.

• του Ηλία Μανεσιώτη

Ελπίζω να έχετε ασχοληθεί με κάποιο resource construction πρόγραμμα γιατί θα σας χρειασθεί οπωσδήποτε για να μπορέσετε να παρακολουθήσετε τη συνέχεια.

Ο παρακάτω κώδικας, γραμμένος σε Pure C (Turbo C) διαβάζει ένα resource αρχείο, το RECORD.RSC, το οποίο έχουμε κατασκευάσει με το Interface II, ένα resource construction program. Περιέχει, όπως βλέπετε στο RECORD.H, μερικά G_FTEXT αντικείμενα (FIRSTNAME, LASTNAME, ADDRESS, HOMEPHONE, BUSIPHONE, AFM) και δύο G_BUTTON (OK, CANCEL) στα οποία έχουμε δώσει τις flags SELECTABLE και EXIT. Αν θέλουμε μπορούμε να δώσουμε σε ένα από τα δύο τη flag DEFAULT ώστε το πάτημα του πλήκτρου RETURN να έχει το ίδιο αποτέλεσμα με το να κάναμε click με το mouse πάνω σε αυτό το G_BUTTON. Όσον αφορά τώρα τα G_FTEXT έχουμε ορίσει πάλι μέσω του INTERFACE II το μήκος τους και τους χαρακτήρες που μπορούμε να εισάγουμε. Οσοι δεν θυμούνται μπορούν να ανατρέξουν στο system interface του τεύχους 92 (Οκτώβριος 1992) όπου υπάρχει αναλυτικός πίνακας με τους validation χαρακτήρες και τις επιτρεπόμενες εισαγωγές. Οπως θα παρατηρήσετε, στον κώδικα έχουμε δηλώσει και τις απαραίτητες char μεταβλητές οι οποίες θα κρατήσουν τα strings που θα εισάγουμε στα G_FTEXT αντικείμενα.

Οι συναρτήσεις set_tedinfo και get_tedinfo θέτουν και επιστρέφουν το string από το πεδίο που έχουμε δηλώσει χρησιμοποιώντας τη δομή TEDINFO που έχουμε αναφέρει σε προηγούμενο system interface. Αν έχετε άλλη έκδοση της C θα χρειασθεί ίσως να κάνετε μικροαλλαγές σε αυτές τις συναρτήσεις μια και ο ορισμός της δομής TEDINFO διαφέρει ελαφρά.

Ο κώδικας εξετάζει τι επιστρέφει η συνάρτηση rsrc_load() για να αποφύγουμε "βόμβες" αν το resource file δεν βρεθεί στο path που έχουμε ορίσει. Τέλος, αν συμπληρώσουμε τα στοιχεία των πεδίων του dialog box και κάνουμε click πάνω στο G_BUTTON OK ο κώδικας θα τυπώσει στην οθόνη τα στοιχεία που έχουμε εισάγει.

```
RECORD.H
#define RECORD   0  /* Formular/Dialog */
#define RECDIALOG 0  /* BOX in Baum RECORD */
#define OK       1  /* BUTTON in Baum RECORD */
#define CANCEL   2  /* BUTTON in Baum RECORD */
#define TITLE    3  /* STRING in Baum RECORD */
#define FIRSTNAME 4  /* FTEXT in Baum RECORD */
#define LASTNAME 5  /* FTEXT in Baum RECORD */
#define ADDRESS  6  /* FTEXT in Baum RECORD */
#define HOMEPHONE 7  /* FTEXT in Baum RECORD */
#define BUSIPHONE 8  /* FTEXT in Baum RECORD */
#define AFM      9  /* FTEXT in Baum RECORD */

RECORD.C
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <aes.h>
#include "record.h"
int ap_id,
vdi_handle;
int button;
OBJECT *record;
char firstname[16],
lastname[21],
address[26],
homephone[11],
busiphone[11],
afm[16];
int do_dial(OBJECT *tree);
void set_tedinfo(OBJECT *tree,int obj,char *string); char
*get_tedinfo(OBJECT *tree,int obj);
void main(void)
{
if (appl_init() >= 0)
{
if (rsrc_load("record.rsc") == 0)
{
form_alert(1,"[0][Resource file not found][Ok]"); appl_exit();
exit(1);
}
rsrc_gaddr(R_TREE,RECORD,&record);
set_tedinfo(record,FIRSTNAME,firstname);
set_tedinfo(record,LASTNAME,lastname);
set_tedinfo(record,ADDRESS,address);
set_tedinfo(record,HOMEPHONE,homephone);
set_tedinfo(record,BUSIPHONE,busiphone);
set_tedinfo(record,AFM,afm);
button = do_dial(record);
if (button == OK)
```

SYSTEM INTERFACE

```
{
strcpy(firstname,get_tedinfo(record,FIRSTNAME));
strcpy(lastname,get_tedinfo(record,LASTNAME));
strcpy(address,get_tedinfo(record,ADDRESS));
strcpy(homephone,get_tedinfo(record,HOMEPHONE));
strcpy(busiphone,get_tedinfo(record,BUSIPHONE));
strcpy(afm,get_tedinfo(record,AFM));

printf("%s\n",firstname);
printf("%s\n",lastname);
printf("%s\n",address);
printf("%s\n",homephone);
printf("%s\n",busiphone);
printf("%s\n",afm);
}
appl_exit();
exit(0);
}
int do_dial(OBJECT *tree)
{
int x,y,w,h,exit;
form_center(tree,&x,&y,&w,&h);
form_dial(FMD_START,0,0,0,0,x,y,w,h);
objc_draw(tree,ROOT,MAX_DEPTH,x,y,w,h);
exit = form_do(tree,FIRSTNAME);
form_dial(FMD_FINISH,0,0,0,0,x,y,w,h);
return(exit);
}
void set_tedinfo(OBJECT *tree,int obj,char *string)
{
TEDINFO *obspec;
obspec = (TEDINFO*)tree[obj].ob_spec.tedinfo; obspec->te_ptext = string;
obspec->te_just = TE_LEFT;
}
char *get_tedinfo(OBJECT *tree,int obj)
{
TEDINFO *obspec;
char *string;
obspec = (TEDINFO*)tree[obj].ob_spec.tedinfo; string = obspec->te_ptext;
return(string);
}
```

PC

Source Code Fixer
Program Sort Pupl

● **του Αντώνη Ροζάκη**

Το PIXEL, με τη στήλη "PROGRAMMING", φιλοδοξεί να δώσει ένα χέρι βοηθείας στους αναγνώστες του περιοδικού - είτε αυτοί είναι χρήστες είτε προγραμματιστές - προσφέροντάς τους τα source διάφορων χρήσιμων ρουτινών και έξυπνων προγραμμάτων. Ηδη μέσα από τις σελίδες του ένθετου PIXELWARE, έχουν δημοσιευτεί ουκ ολίγα ευέλικτα προγραμματάκια, που διευκολύνουν τη "συμβίωση" με τα PC και σας δίνουν ιδέες για τις δικές σας δημιουργίες.

Από αυτό το μήνα και κάθε μήνα, ακολουθώντας τη φιλοσοφία του PIXEL "PROGRAMMING", θα σας παρουσιάζω διάφορα τέτοια χρήσιμα προγράμματα για PC, είτε δικά μου είτε επιλεγμένα από σχετική βιβλιογραφία. Προγράμματα μικρά σε μέγεθος, αλλά μεγάλα σε λειτουργικότητα. Τα source θα είναι γραμμένα σε Turbo Pascal, Basic και C, και κατά το μεγαλύτερο ποσοστό στην Turbo Pascal 5.5.

Το πρώτο πρόγραμμα που σας παρουσιάζω λέγεται Source Code Fixer και είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για κάθε προγραμματιστή. Το SCF δέχεται ως είσοδο ένα αρχείο .PAS, .BAS, .C, .CBL, .FOR, LOG, .BAT ή οποιοδήποτε άλλο αρχείο που περιέχει source code (πηγαίο κώδικα) κάποιας γλώσσας προγραμματισμού. Η έξοδος του SCF.EXE είναι ένα αρχείο που περιέχει το ίδιο source, αλλά τροποποιημένο ώστε να είναι περισσότερο ευανάγνωστο και πιο αισθητικό. Το SCF δεν αλλοιώνει τα μηνύματα του αρχείου εισόδου, αλλά μόνο τις εντολές και τις μεταβλητές του. Επιπλέον, εάν το source είναι ήδη "προσεγμένο", το SCF δεν θα το τροποποιήσει. Η λειτουργία του SCF φαίνεται σαφέστερα στους πίνακες 1, 2, 3, 4. Οποιο από τα τρία πρώτα αρχεία-πίνακες κι αν δώσετε ως αρχείο εισόδου, η έξοδος θα είναι πάντα όπως αυτή του αρχείου-πίνακα 3. Εάν, πάλι, δώσετε ως είσοδο το αρχείο 4, η έξοδος θα είναι ακριβώς η ίδια, αφού η λίστα του προγράμματος είναι ήδη προσεγμένη. Ενα ακόμα στοιχείο του SCF είναι το γεγονός ότι λειτουργεί άψογα με αρχεία απεριόριστου μεγέθους.

Αφού γράψετε το πρόγραμμα SCF.PAS στον editor της Turbo Pascal, κάντε το compilation στο δίσκο για να γίνει SCF.EXE. Το SCF λειτουργεί με τη μορφή εντολής του DOS και έχει την εξής σύνταξη: SCF Αρχείο Εισόδου [Αρχείο Εξόδου] [/Γλώσσα Προγραμματισμού]. Εάν δεν ορίσετε τις δύο προαιρετικές παραμέτρους, το αρχείο εξόδου θα έχει το ίδιο όνομα με το αρχείο εισόδου, και κατάληξη .SCF, ενώ ως γλώσσα προγραμματισμού θα θεωρηθεί η Turbo Pascal. Οι λειτουργίες του SCF φαίνονται αναλυτικά μέσα στο πρόγραμμα, από τα remarks και τα αντιπροσωπευτικά ονόματα των υπορουτινών.

ΠΙΝΑΚΑΣ 1

```
PROGRAM EXAMPLE;
USES CRT,DOS;
CONST PHONENUMBER = 9238672;
REC_NUMBER = 1;
VAR NAME,LASTNAME:STRING[40];
BEGIN
WRITE('ΔΩΣΤΕ ΟΝΟΜΑ:');
READLN(NAME);
WRITE('ΔΩΣΤΕ ΕΠΩΝΥΜΟ:');
READLN(LASTNAME);
END.
```

ΠΙΝΑΚΑΣ 2

```
program exapmle;
uses crt,dos;
const phonenumber = 9238672;
rec_number = 1;
var name,lastname:string[40];
begin
write('ΔΩΣΤΕ ΟΝΟΜΑ:');
readln(name);
write('ΔΩΣΤΕ ΕΠΩΝΥΜΟ:');
readln(lastname);
end.
```

ΠΙΝΑΚΑΣ 3

```
Program Example;
Uses Crt,Dos;
Const Phonenumber = 9238672;
Rec_Number;
Var Name,Lastname:String[40];
Begin
Write('ΔΩΣΤΕ ΟΝΟΜΑ:');
Readln(Name);
```

PROGRAMMING

```
Write('ΔΩΣΤΕ ΕΠΩΝΥΜΟ:');
Readln(Lastname);
End.
```

ΠΙΝΑΚΑΣ 4

```
Program Example;
Uses Crt,Dos;
Const PhoneNumber = 9238672;
Rec_Number = 1;
Var Name,LastName:String[40];
Begin
Write('ΔΩΣΤΕ ΟΝΟΜΑ:');
ReadLn(Name);
Write('ΔΩΣΤΕ ΕΠΩΝΥΜΟ:');
ReadLn(LastName);
End.
```

```
Program SCF;

(**** "Source Code Fixer" - Written By Antony
Rozakis - (c) Wed 8/4/1992 ****)

Uses Crt;

Type BufferArea = Array [1..512] Of Char;

Var SourceFile,TargetFile  : String;
InFile,OutFile             : File;
Block,LowerBlock           : Array [1..512] Of Char;
NumberRead,NumberWritten: Word;
Quotes                     : Boolean;
LastBlock,QuoteChar        : Char;
Const
DoubleQuotes : Array [1..5] Of String =
('BASIC','C','COBOL','LOGO','DOS');
SingleQuotes : Array [1..2] Of String =
('PASCAL','FORTRAN'); Opened=True;
Closed=False;

Function UpperCase(F:String) : String;
Var Tmp:Byte;
Begin
For Tmp:=1 To Length(F) Do
If F[Tmp] In ['a'..'z'] Then
F[Tmp]:=Chr(Ord(F[Tmp])-32);
Uppercase:=F;
End;

Procedure Fixing;
Var I:Integer;
TmpBlock:Char;
Const
CharArea=[ #10, #0, #32, ',', '(', ')', '[', ']', '{', '}',
':', '+', '-', '/', '*', '<', '=', '>', '^', '&', '.', '_', '%'
, ';', '@', '$', '0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8',
'9' ];
Begin
LastBlock:=Block[1];
For I:=1 To SizeOf(Block) Do
Begin
TmpBlock:=Block[I];
If Block[I]=QuoteChar Then
If Quotes=Opened Then
Quotes:=Closed
Else
Quotes:=Opened;
If Quotes=Closed Then
If (LastBlock In CharArea) Then
If Block[I] In ['a'..'z'] Then
Block[I]:=UpCase(Block[I])
Else
Else
If Block[I] In ['A'..'Z'] Then
If Not (LastBlock In ['a'..'z']) Then
Block[I]:=Chr(Ord(Block[I])+32);
LastBlock:=TmpBlock;
End;
End;

Procedure ClassifyArgs; (* Translate parameters *)
Var ProgLang : String;

Procedure BadProgLang;
Begin
WriteLn('Invalid programming language
parameter.'); WriteLn('Recognizable programming
languages are:'); WriteLn('BASIC,C,COBOL,LOGO,DOS
(Batch files) —> "Double Quotes"');
WriteLn('PASCAL,FORTRAN —> ',#39,'Single
Quotes',#39); Halt;
End;

Procedure CheckProgLang;
Var I:Byte;
Begin
Delete(ProgLang,1,1);
For I:=1 To 5 Do
If ProgLang = DoubleQuotes[I] Then
QuoteChar:=#34;
If QuoteChar = #0 Then
```

PROGRAMMING

```
For I:=1 To 3 Do
If ProgLang = SingleQuotes[I] Then
QuoteChar:=#39;
If QuoteChar =#0 Then
BadProgLang;
End;

Begin (* Of ClassifyArgs *)
QuoteChar:=#0;
If Not (ParamCount In [1..3]) Then
Begin
WriteLn(‘Usage : SCF Source-File [Target-File]
[/Language]’);
Halt;
End;
If ParamCount=3 Then
Begin
ProgLang:=UpperCase(ParamStr(3));
If ProgLang[1]<>’/’ Then
BadProgLang;
CheckProgLang;
End;
If ParamCount = 1 Then
Begin
If Pos(‘.’,ParamStr(1)) = 0 Then
TargetFile:=ParamStr(1)+’.SCF’
Else
Begin
TargetFile:=ParamStr(1);
Delete(TargetFile,Pos(‘.’,TargetFile),4);
TargetFile:=TargetFile+’.SCF’;
End;
End
Else
If Pos(‘/’,ParamStr(2))<>1 Then
TargetFile:=ParamStr(2)
Else
Begin
ProgLang:=UpperCase(ParamStr(2));
CheckProgLang;
TargetFile:=ParamStr(1);
Delete(TargetFile,Pos(‘.’,TargetFile),4);
TargetFile:=TargetFile+’.SCF’;
End;
If QuoteChar=#0 Then QuoteChar:=#39;
TargetFile:=UpperCase(TargetFile);
SourceFile:=UpperCase(ParamStr(1));
End;

Procedure OpenFiles;
Begin
Assign(InFile,SourceFile);
{$I-}
Reset(InFile,1);
{$I+}
If IOResult<>0 Then
Begin
WriteLn(‘File not found - ’,UpperCase(ParamStr(1)));
Halt;
End;
Assign(OutFile,TargetFile);
ReWrite(OutFile,1);
WriteLn(‘Source Code Fixer by Antony Rozakis (c)
1992’); WriteLn(‘Transforming ’,SourceFile,’ to
’,TargetFile); End;

Procedure ReadBlock;
Begin
BlockRead(InFile,Block,SizeOf(Block),NumberRead);
Fixing;
End;

Procedure WriteBlock;
Begin
BlockWrite(OutFile,Block,NumberRead,NumberWritt
en); End;

Procedure Transform;
Begin
ReadBlock;
Block[1]:=UpCase(Block[1]);
WriteBlock;
Repeat
Begin
ReadBlock;
WriteBlock;
End;
Until (NumberRead = 0) Or (NumberRead <>
NumberWritten); End;

Procedure CloseFiles;
Begin
Close(InFile);
Close(OutFile);
End;

Begin (* Of SCF Program *)
Quotes:=Closed;
ClassifyArgs;
OpenFiles;
Transform;
CloseFiles;
```

PROGRAMMING

```
Program Sort Pupl;

{* Η ταξινόμηση είναι κάτι που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε
σε πολλά προγράμματα. Αυτό το πρόγραμμα περιέχει ουσιαστικά
2 ρουτίνες ταξινόμησης. Οποια από τις δύο θέλετε, μπορείτε εύ-
κολα και γρήγορα να την τοποθετήσετε σε κάποιο δικό σας πρό-
γραμμα. Αν χρησιμοποιείται την Pascal 3.0 θα πρέπει να αφαιρέ-
σετε την πρόταση Uses crt, dos; Το πρόγραμμα λειτουργεί άψο-
γα στις εκδόσεις 4.0, 5.5, 6.0*}

Uses Crt, Dos;
type
pin = array[1..200] of string[40];
str40 = string[40];
var
num:integer;
pinakas,pinakas2:pin;

procedure ReadPin(minima:str40);
var
i  :integer;
begin
repeat
write(minima);
readln(num);
until num < 201;
end;

procedure RandomStr;
var i,j:integer;
temp:string[40];
begin
for i:=1 to num do begin
temp:='';
for j:=1 to random(40) do begin
temp:=temp+chr(random(26)+65);
end;
pinakas[i]:=temp;
end;
end;

procedure BublSort;
var
i,j  :integer;
temp : str40;
begin
for i:=1 to num do
for j:=1 to num-1 do
if pinakas[j] > pinakas[j+1] then
begin
temp:=pinakas[j];
pinakas[j]:=pinakas[j+1];
pinakas[j+1]:=temp;
end;
end;

procedure bublsort2;
var
a,b:integer;
temp:str40;
okay:boolean;
begin
repeat
okay:=true;
for a:=1 to num-1 do
begin
if pinakas2[a]>pinakas2[a+1] then
begin
temp:=pinakas2[a];
pinakas2[a]:=pinakas2[a+1];
pinakas2[a+1]:=temp; okay:=false;
end;
end;
until okay=true;
end;

procedure WritePin(arr:pin);
var
i: integer;
begin
for i:=1 to num do writeln(arr[i]);
end;

begin
ReadPin('ΠΟΣΑ STRING ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ :');
clrscr;

RandomStr;
pinakas2:=pinakas;
writeln('sorting 1');
BublSort;
WritePin(pinakas);
writeln('sorting 2');
BublSort2;
WritePin(pinakas2);
end.
```

PROGRAMMING

AMIGA

Αναλογικά εργαλεία

● του Γ. Κακαλέτρη

Εχουμε παρουσιάσει στο παρελθόν Gadgets δύο τύπων: τα κουμπιά και τα gadgets κειμένου. Εχουμε πει όμως ότι υπάρχει και ένας ακόμα τύπος Gadgets, τα αναλογικά.

Αναλογικά είναι τα Gadgets εκείνα, στα οποία μπορούμε να μετακινούμε ένα στέλεχος κατακόρυφα ή οριζόντια, με τρόπο που μοιάζει με το συρτάρι μιας κονσόλας. Η μορφή, με την οποία απαντώνται, ποικίλλει και η χρήση τους είναι ευρύτατη, καθώς προσφέρουν μεγάλη διευκόλυνση. Τα βλέπουμε στα παράθυρα των συρταριών του Workbench, σε όλους τους editors, αλλά ακόμα και σε παιχνίδια.

Είναι όμως από τα πιο δύσκολα στην κατασκευή τους, αφού απαιτούνται τουλάχιστον δύο δομές δεδομένων που τα ορίζουν: η PropInfo και η κλασική Gadget. Οι δύο αυτές δομές βρίσκονται στο header αρχείο intuition.h και φαίνονται αναλυτικά στο Listing 1.

Στο πρόγραμμα αυτού του μήνα ορίζουμε ένα τέτοιο Gadget και το τοποθετούμε μέσα σε ένα παράθυρο, που ανοίγουμε στην οθόνη του Workbench. Το Gadget αυτό είναι περιορισμένο να κινείται κατακόρυφα και στα χρώματα του OS 2.0 θα παρουσιαστεί με ελαφρώς 3D look το στέλεχος, ο οποίο περιγράφεται από μια δομή Image.

Οταν ο χρήστης μετακινεί το στέλεχος, η τιμή που παίρνει η VertPot της δομής propinfo τυπώνεται στο παράθυρο του CLI, απ' όπου ξεκίνησε το πρόγραμμα.

Είναι σε γλώσσα C και θα χρειαστείτε τη Lattice C από 4.0 και πάνω για να το χρησιμοποιήσετε και φυσικά τα σχετικά headers.

```
Listing 1
struct PropInfo

UWORD Flags;
UWORD HorizPot;
UWORD VertPot;
UWORD HorizBody;
UWORD VertBody;
UWORD CWidth;
UWORD CHeight;
UWORD HPotRes, VPotRes;
UWORD LeftBorder;
UWORD TopBorder;
};

struct Gadget
{
struct Gadget *NextGadget;
WORD LeftEdge, TopEdge;
WORD Width, Height;
UWORD Flag s;
UWORD Activation;
UWORD GadgetType;
APTR GadgetRender;
APTR SelectRender;
LONG MutualExclude;
APTR SpecialInfo;
UWORD GadgetID;
APTR UserData;
};
```

```
Listing 2
#include "exec/types.h"
#include "exec/memory.h"
#in clude "intuition/intuition.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "graphics/text.h"
#include "libraries/dosextens.h"
#include "stdio.h"

/* program main window */
struct NewWindow mywindow ={
10,10,620,225,1,1,CLOSEWINDOW|GADGETUP,
SMART_REFR ESH|
GIMMEZEROZERO|ACTIVATE|WINDOWDRAG|
WINDOWCLOSE|WINDOWDEPTH,
NULL,NULL,
"Test Window",
NULL,NULL,10,10,630,235,WBENCHSCREEN};
unsigned short int chip imdata[]={
0,1,1,1,1,1,1,1,65535,
65535,32768,32768,32768,32768,32768,32768,327
68,0};
struct Ima ge image ={
0,0,16,9,2,&imdata[0],3,0,NULL
};
struct PropInfo propinfo ={
FREEVERT|PROPBORDERLESS,0,0,
0,15*MAXBODY/1000,
```

PROGRAMMING

```
0,0,0,0,0,0
};
struct Gadget PropGadget={
NULL,450,20,16,150,GADGHNONE,
RELVERIFY,PROPGADGET,(APTR)&image,
NULL,NULL,0,(APTR) &propinfo,1,NULL};
struct Window *window;
struct IntuiMessage *message;
struct Gadget *gadget;
struct RastPort *rastport;
extern struct Window *OpenWindow();
extern struct IntuiMessage *GetMsg();
/* L i b r a r i e s'   S t r u c t u r e s */
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
/* P r o g r a m    F u n c t i o n s    */
void PrepareToQuit();
struct IntuiMessage *WaitForMessage();

/* m a i n   p r o g r a m    */
void main()
{
long int quit,l;
Gf xBase=(struct GfxBase *)
OpenLibrary("graphics.library",0);
 if(GfxBase==NULL){
printf("Can't open graphics library \n");
PrepareToQuit();
exit(-2000);
}
IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.libra ry",0);
 if(IntuitionBase==NULL){
printf("Can't open intuition library \n");
PrepareToQuit();
exit(-3000);
}
window=(struct Window *)
OpenWindow(&mywindow);
if(window==NULL){
printf("Can't open window \n");
PrepareToQuit();
exit(-1000);
}
rastport=window->RPort;
/******** M A I N   L O O P  *********/
quit=0; /* FLAG TO SHOW WETHER QUIT WAS SELECTED
*/
l=AddGadget(window,&PropGadget,-1);
l=RefreshGadgets(&PropGadget,window,NUL L);
while(quit==0){

message=(struct IntuiMessage *)
WaitForMessage(window);
switch(message->Class)
{
case CLOSEWINDOW:
quit=1;
break;
case GADGETUP:
gadget=(struct Gadget *)message->IAddress;
switch(gadget-> GadgetID)
{
case 1:
printf("Gadget value : %d\n",propinfo.VertPot);
break;
default:
break;
}
default:
break;
}
}
l=RemoveGadget(window,&PropGadget);
PrepareToQuit();
} /* end of m ain */

struct IntuiMessage *WaitForMessage(window)
struct Window *window;
{
struct IntuiMessage *msg,mess;
char *i,*t;
short int b;
msg=(struct IntuiMessage *)
GetMsg(window->UserPort);
 if(msg==NULL){
WaitPort(window->UserPort);
msg=( struct IntuiMessage *)
GetMsg(window->UserPort);
}
t=(char *)msg;
i=(char *)&mess;
for(b=0;b<sizeof(struct IntuiMessage);
b++){*i++=*t++;}
ReplyMsg(msg);
return(&mess);
}

void PrepareToQuit()
{
if(window!=NULL)
CloseWi ndow(window);
if(GfxBase!=NULL)CloseLibrary(GfxBase);
if(IntuitionBase!=NULL)
CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

PROGRAMMING

ATARI ST

i. Directory display
ii. Text file display

● του Ηλία Μανεσιώτη

Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε δύο utilities σε GFA Basic, μια και φαίνεται πως είναι η γλώσσα στην οποία προγραμματίζουν πολλοί από εσάς.

Το Directory display κάνει αυτό ακριβώς που υπονοεί το όνομά του. Αφού δηλώσετε το drive ή την partition που θέλετε, περνώντας τα ως παράμετρο στη συνάρτηση drive-dir, εμφανίζονται στην οθόνη τα περιεχόμενά τους. Βλέπετε, δηλαδή, όλα τα αρχεία και σε ποιο φάκελο βρίσκονται.

Το Text file display είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα χρησιμοποίησης των συναρτήσεων της Window Library που έχουμε εξετάσει σε κάποιο system interface. Αφού πληκτρολογήσετε και τρέξετε το πρόγραμμα, εμφανίζεται ο γνωστός file selector και μπορείτε να επιλέξετε ένα αρχείο ASCII, το οποίο εμφανίζεται σε ένα παράθυρο που scroll άρει, επιτρέποντάς σας να δείτε το περιεχόμενό του. Το πρόγραμμα ελέγχει την ανάλυση στην οποία βρίσκεστε και ρυθμίζει ανάλογα τις διαστάσεις του παραθύρου.

Μην ξεχνάτε αυτό που είχαμε πει στο προηγούμενο τεύχος. Οποιοι από εσάς θέλουν κάποιο listing από τη στήλη programming για Atari, μπορούν να περάσουν από τα γραφεία του περιοδικού (με τη δισκέτα τους!), αφού έχουν έρθει πριν σε τηλεφωνική επικοινωνία μαζί μου. Οσοι επίδοξοι προγραμματιστές προσέλθετε!

```
' ' Directory Display
' drive_dir("A")
PRINT "Path:"'path_count&
PRINT
FOR cnt&=1 TO path_count&
PRINT path$(cnt&)
NEXT cnt&
PRINT
PRINT "Files:"'file_count&
PRINT
FOR cnt&=1 TO file_count&
PRINT file$(cnt&)
NEXT cnt&
~INP(2)
'
PROCEDURE drive_dir(drive$)
DIM path$(400),file$(1000),length%(1000)
ABSOLUTE length%,BASEPAGE+154
ABSOLUTE attrib|,BASEPAGE+149
~GEMDOS(26,L:BASEPAGE+128)
FOR d%=1 TO LEN(drive$)
read_dir(MID$(drive$,d%,1)+":\")
WHILE path_count&>path_counter&
INC path_counter&
read_dir(path$(path_counter&))
WEND
NEXT d%
RETURN
'
PROCEDURE read_dir(path$)
search$=path$+"*.*"+CHR$(0)
finished&=GEMDOS(78,L:V:search$,&X10000)
DO UNTIL finished&
file$=CHAR{BASEPAGE+158}
IF file$<>"." AND file$<>".."
IF BTST(attrib|,4)
INC path_count&
path$(path_count&)=path$+file$+"\"
ELSE
INC file_count&
file$(file_count&)=path$+file$
length%(file_count&)=length%
ENDIF
ENDIF
finished&=GEMDOS(79) ! fsnext
LOOP
RETURN
'
' Text file display
'
'
```

PROGRAMMING

```
text_loader ! Load ASCII file to be displayed
'
rez%=XBIOS(4)
SELECT rez%
CASE 0
xmax%=319
ymax%=199
div%=8
CASE 1
xmax%=639
ymax%=199
div%=8
CASE 2
xmax%=639
ymax%=399
div%=16
ENDSELECT
'
DEFFILL 1,2,4
PBOX 0,10,xmax%,ymax% ! Background pattern
DEFFILL 1,0
'
DIM word&(7) ! 16 Byte for
adr_mes%=V:word&(0) ! Message Buffer
'
' Define window with all elements
handle%=WIND_CREATE(&X111111111111,0,10,
        xmax%-1,ymax%-19) '
title$="Text Display"+CHR$(0)
adr_tit%=V:title$
info$=" For ASCII files only !!!"+CHR$(0)
adr_inf%=V:info$
'
' Window name and Info line
~WIND_SET(handle%,2,CARD(SWAP(adr_tit%)),
                        CARD(adr_tit%),0,0)
~WIND_SET(handle%,3,CARD(SWAP(adr_inf%)),
                        CARD(adr_inf%),0,0)
~WIND_OPEN(handle%,20,20,xmax%/2,ymax%/2)
'
adjust_sliders
text_display
'
DO
~EVNT_MULTI(&X110000,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
                  adr_mes%,100) SELECT word&(0)
CASE 22 ! WM_CLOSED
EXIT IF TRUE
'
CASE 23 ! WM_FULLED
~WIND_SET(handle%,5,1,10,xmax%,ymax%-20)
adjust_sliders
text_display
'
CASE 24 ! WM_ARROWED
~WIND_GET(handle%,4,wx%,wy%,ww%,wh%) !
Window size
~WIND_GET(handle%,8,hslide%,d%,d%,d%) ! Slider
~WIND_GET(handle%,9,vslide%,d%,d%,d%) !
position
SELECT word&(4)
CASE 0 ! side up
side_height%=wh%/16-1
print_line%=MAX(1,print_line%-side_height%)
vslide%=(print_line%-1)/num_lines%*1000
~WIND_SET(handle%,9,vslide%,d%,d%,d%)
'
CASE 1 ! side down
side_height%=wh%/16-1
print_line%=MIN(num_lines%,print_line%+
side_height%)
vslide%=(print_line%-1)/num_lines%*1000
~WIND_SET(handle%,9,vslide%,d%,d%,d%)
'
CASE 2 ! line up
print_line%=MAX(1,print_line%-1)
vslide%=(print_line%-1)/num_lines%*1000
~WIND_SET(handle%,9,vslide%,d%,d%,d%)
'
CASE 3 ! line down
print_line%=MIN(num_lines%,print_line%+1)
vslide%=(print_line%-1)/num_lines%*1000
~WIND_SET(handle%,9,vslide%,d%,d%,d%)
'
CASE 4 ! side left
sides_width%=ww%/8-1
print_column%=MAX(1,print_column%-
sides_width%)
hslide%=(print_column%-1)/max_length%*1000
~WIND_SET(handle%,8,hslide%,d%,d%,d%)
```

PROGRAMMING

```
'
CASE 5 ! side right
sides_width%=ww%/8-1
print_column%=MIN(max_length%,print_column%+
sides_width%)
 hslide%=(print_column%-1)/max_length%*1000
 ~WIND_SET(handle%,8,hslide%,d%,d%,d%)
'
CASE 6 ! line left
print_column%=MAX(1,print_column%-1)
hslide%=(print_column%-1)/max_length%*1000
~WIND_SET(handle%,8,hslide%,d%,d%,d%)
'
CASE 7 ! line right
print_column%=MIN(max_length%,print_column%+
1)
 hslide%=(print_column%-1)/max_length%*1000
 ~WIND_SET(handle%,8,hslide%,d%,d%,d%)
 '
ENDSELECT
text_display
'
CASE 25 ! WM_HSLID
~WIND_SET(handle%,8,word&(4),d%,d%,d%)
print_column%=word&(4)*max_length%/1000+1
text_display
'
CASE 26 ! WM_VSLID
~WIND_SET(handle%,9,word&(4),d%,d%,d%)
print_line%=word&(4)*num_lines%/1000+1
text_display
'
CASE 27,28 ! WM_SIZED, WM_MOVED
w%=MAX(150,w%)
h%=MAX(150,h%)
~WIND_SET(handle%,5,word&(4),word&(5),
word&(6),word&(7))
adjust_sliders
text_display
'
ENDSELECT
LOOP
~WIND_CLOSE(handle%)
~WIND_DELETE(handle%)
'
PROCEDURE text_loader
FILESELECT "\*.*","",file$
max_length%=0
print_line%=1
print_column%=1
DIM t$(1000)
OPEN "I",#1,file$
RECALL #1,t$(),1000,num_lines%
CLOSE #1
FOR i%=1 TO num_lines%
max_length%=MAX(max_length%,LEN(t$(i%)))
NEXT i%
PRINT CHR$(27)+"w";
RETURN
'
PROCEDURE text_display
~WIND_GET(handle%,4,wx%,wy%,ww%,wh%)
PBOX wx%-1,wy%-1,wx%+ww%,wy%+wh%  ! Clear
window
y_pos%=wy%/div%+2 ! Start of PRINT display
max_y_pos%=(wy%+wh%)/div%  ! End of PRINT
display
text_line%=print_line%
column%=wx%/8+2 ! Columns of text output
char_per_line%=ww%/8-1  ! Length of text line
REPEAT
t$=MID$(t$(text_line%),print_column%,
char_per_line%) PRINT AT(column%,y_pos%);t$;
INC y_pos%
INC text_line%
UNTIL  y_pos%>max_y_pos%
   OR text_line%>num_lines%
word&(0)=0
RETURN
'
PROCEDURE adjust_sliders
~WIND_GET(handle%,4,wx%,wy%,ww%,wh%)
side_height%=wh%/16-1
vs_size%=side_height%/num_lines%*1000
~WIND_SET(handle%,16,vs_size%,d%,d%,d%)
sides_width%=ww%/8-1
hs_size%=sides_width%/max_length%*1000
~WIND_SET(handle%,15,hs_size%,d%,d%,d%)
RETURN
```

COMPUTERS

AMIGA 500 + monitor + επέκταση μνήμης + joystick + 2ο drive + κάλυμμα + φίλτρο + δισκετοθήκη + 300 δισκέτες + έπιπλο δώρο. Ολα 245.000. Μαρκόπουλος Γιάννης, τηλ.: 9517241.

Πωλείται Amiga 500 με monitor 1084 PS, άριστη κατάσταση παιχνίδια δισκετοθήκη 1 MB, 2 joysticks μόνο 140.000. Κονής Τάσος, τηλ.: 6531354.

AMIGA 500 1 MB, 2ο DRIVE, DIGIVIEW 4.0 MODULATOR, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, JOYSTICK 115.000 δρχ. ΕΠΙΣΗΣ PC 386/25 KAI MOTHERBOARD 386DX 20.000 δρχ. ΓΙΩΡΓΟΣ. ΤΗΛ.: 7517476.

ARCHIMEDES A-3000 1 MB + έγχρωμο monitor + δισκέτες + βιβλία, άριστη κατάσταση (έλεγχος δεκτός) στην ΕΞΩΦΡΕΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΩΝ: 160.000 δρχ. (συζητήσιμη). Γιώργος, τηλ.: 9322073.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 1 MB, Monitor 1083S. Πολλά δώρα. Τιμή έκπληξη. Τάσος, τηλ.: 9847643 - 9833366.

Πωλείται AMSTRAD 6728 με ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ με ΦΙΛΤΡΟ polaroid cp-50 με δισκέτες και βιβλία. Στέλιος, τηλ.: 8086910.

Πωλείται NES + 3 κασέτες 30.000 δρχ. και GAME BOY + 3 κασέτες 20.000 δρχ. Στέφανος, τηλ.: 8078140.

AMIGA 500 (1 MB), Monitor 1084S Disks, Games, Utilities, Sampler, βιβλία, joysticks σε ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ! ΝΙΚΟΣ. Τηλ.: 9357449.

IBM PS/2 MODEL30, 2DD3, 5, MONITOR 8513 (colour - VGA), προγράμματα, τιμή: 265.000 δρχ. ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΥΡΤΑΛΗΣ. ΤΗΛ.: 7240092.

Amstrad 1640/XT με EGA colour + σκληρός + mouse + joystick. Αριστη κατάσταση. Μόνο 80.000 δρχ. Παπακωνσταντίνου Κώστας, τηλ.: 9950965.

Zenith laptop IBM συμβατός άριστης καταστάσεως, 640-2 MB RAM, 20 MB σκληρός, 8088, Dos 3.3, ιδανικός για κείμενα και Lotus 150.000. Τηλ.: 8651904, (6-8).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 μ. Disk Drive κασετόφωνο έγχρωμη οθόνη και 30 παιχνίδια. Νίκος, τηλ.: 6010166.

AMIGA 500 + 2 MB επέκταση + joystick παιχνίδια + περιοδικά + δισκετοθήκη + mouse + δώρο! = 150.000 δρχ. Σαχαρίδης Δημήτρης, τηλ.: 8131055.

AMIGA 500 ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΗ + ΕΓΓΥΗΣΗ + 1 MB + TV Modulator + joystick + ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + Manual, πωλούνται λόγω ΣΤΡΑΤΕΥΣΗΣ. Μαζί ή ξεχωριστά 89.000 δρχ.!!! Νίκος, τηλ.: 5752589.

ΠΛΗΚΤΡΟ COMPUTERS. PC COMPATIBLES ATARI ST AMIGA ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ GAMES ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Τηλ./Fax: 8239965.

Πωλείται AMIGA 1000, έγχρωμη οθόνη, φίλτρο, 160 GAMES, 130.000 δρχ. DRIVE 14.000, modem, εκτυπωτής. Τάκης, τηλ.: 6846992.

Ευκαιρία πωλείται PC TURBO-X πράσινο monitor 2 Floppy 5 1/4" 120.000, printer star LC-10 35.000. Μαζί 140.000! Μάρκου Αντώνης, τηλ.: 7519996.

Πωλείται ATARI 1040 STE εντός εγγυήσεως αντιπροσωπίας σε πολύ καλή τιμή. Επικοινωνήστε με τον κ. Δημήτρη στο τηλ.: (031) 283969.

ATARI 2600 + 1 joystick 10.000 δρχ., 13 κασέτες 20.000 δρχ., COMMODORE 64 20.000 δρχ., κασετόφωνο 1530 5.000 δρχ. ΜΑΖΙ ΠΟΛΛΑ ΕΞΤΡΑ!!! Τσιτσάνης Γεώργιος, τηλ.: 8032006.

AMIGA 500 + 1 MB + 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ + 300 GAMES + 2 joysticks + manuals. Τιμή συζητήσιμη. Φώτης (ώρες 7-10), τηλ.: (031) 342620.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Amstrad 6128 έγχρωμος με φίλτρο, 34 δισκέτες, manual, καλύμματα, άριστη κατάσταση ΜΟΝΟ 59.000. Μανωλάκης Αλέξανδρος, τηλ.: (031) 412839.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ! Πωλούνται σε καταπληκτικές τιμές: 1) ATARI MEGA STE + Monitor. 2) AMSTRAD 1512. 3) AMSTRAD 6128. 4) SEGA GAMEGEAR. Ολα με φοβερά παιχνίδια + προγράμματα. Γιώργος Ασπρόμουγγος, τηλ.: 6479655 - 2634045.

ATARI 1040 STE 75.000, monitor SM 124 28.000, σκληρός για mega 50 MB 30.000. Ακόμα δισκέτες, δισκετοθήκες, φίλτρα, joysticks, games σε τρελές τιμές. Γιώργος, τηλ.: (031) 913048.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 ΜΕ TV MODULATOR, 70 δισκέτες, 3 joysticks, 1 MB RAM μόνο 100.000 δρχ. Διονύσης, τηλ.: 8052486.

AMSTRAD 1640SD. ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ DMP 3160 MOUSE. JOYSTICK. Προγράμματα, οθόνη έγχρωμη. Ολα 150.000 δρχ. Δημήτρης, τηλ.: 6442331.

Ολοκαίνουρια Amiga 500 κιτρινοπράσινων led 2,5 MB + 1083S + mouse, joysticks + 400 gamedisks, ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ games, εφαρμογές κ.ά. 189.000. Βασίλης, τηλ.: 9582381.

AMIGA 500. Εγχρωμη οθόνη με φίλτρο. Πολλά παιχνίδια, πολλά originals, 1 MB RAM. Τιμή συζητήσιμη. Ανδρέας, τηλ.: (031) 265833.

COMMODORE 64 + drive 1541 II + έγχρωμη οθόνη 1802 + mouse + joystick + βιβλία + παιχνίδια. ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ! Ιωάννα Λύτρα, τηλ.: 4967193.

COMMODORE 64, DRIVE 1541, Joystick, 100 games! Αριστη κατάσταση! Τιμή Ανεπανάληπτη, προλάβετε. Χάρης, τηλ.: 2823363.

AMIGA 500, 2 MB Ram, monitor 1084, πολλά παιχνίδια (100 + disks). Τιμή 150.000. Θάνος, τηλ.: 8061926.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM + 2 128 + 2 βιβλία + joystick + 210 GAMES!!! Τιμή 53.000 δρχ.!!! Δημήτρης, τηλ.: (041) 286743.

CD TV ολοκαίνουριο με πληκτρολόγιο disk drive 3.5" mouse 1 CD. 200.000 δρχ. ΣΑΒΒΑΣ. Τηλ.: (031) 206143.

Ευκαιρία πωλείται Amiga 1MB + έγχρωμο monitor + 2 Joysticks + κάλυμμα + 150 δισκέτες. Τιμή έκπληξη. Παναγιώτης, τηλ.: 5125600.

Amstrad 1640 με έγχρωμο monitor EGA, δύο disk drives 5.25", mouse, βιβλία 176.000 δρχ. Τάκης, τηλ.: 6029919.

Πωλούνται. Commodore 128, monitor 1084, δύο drive 1541 II, 2000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, πάρα πολλά ΕΞΤΡΑ!!! ΚΑΙ TUNER για δική σας τηλεόραση!!! Μάνος από 19.30 - 21.30. Τηλ.: (0822) 22129.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

SOFTWARE

ATARI FANATICS CLUB. GAMEDISK 250 δρχ. Συνδρομές 4.000 δρχ. Πλήρης υποστήριξη για τον ATARI (SOFTWARE - HARDWARE). Γιάννης Πολυχρονόπουλος - Ιφιγενείας 95, Καλλιθέα. Τηλ.: 9520432. Αγγελος, τηλ.: 9630577.

Amiga SENSE - Soft. GAMEDISK 225 με μείωση ανά δεκάδα δισκετών. Συνδρομές 5000 (100) ή από 160 GAMEDISKS. Παράδοση στο σπίτι ή αντικαταβολή. Τα προγράμματα δοκιμάζονται και συνοδεύονται από οδηγίες - λύσεις. Γιάννης Πολυχρονόπουλος - Ιφιγενείας 95, Καλλιθέα, τηλ.: 9520432.

PATRA'S MEGA CLUB (Amiga) Gamedisk = 250 δρχ. Δωρεάν αντικατάσταση σε σπάνια περίπτωση βλάβης. Περικλής Ρασσιάς - Καψάλη 11, Πάτρα. Τηλ.: (061) 621542.

AMIGA SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται παιχνίδια, UTILITIES από τεράστια συλλογή. Ολα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Τώρα και CLUB!!! Από Hardware SIMMS ΜΝΗΜΗΣ 1 MB 8.000, HARD DISK A590-GYP, AT-ONCE 35.000, DRIVES 18.000, GENLOCK SGTRONICS 35.000, SAMPLERS, DIGITIZERS, Βιβλία προγραμματισμού κτλ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΓΙΑΝΝΗΣ. Τηλ.: 5620754. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ - ΚΕΡΚΥΡΑΣ 10

***** AMIGA TOP ***** 1) Τεράστια Συλλογή! 2) ΑΜΕΣΗ Εξυπηρέτηση! 3) Ποιότητα εγγραφής! 4) Φθηνές Συνδρομές! 5) Ταχύτατη Ανανέωση! Σωκράτης Μαστοράκης - Κύπρου 32, Μαρούσι, τηλ.: 8023576.

AMIGA SALONIKA SOFTWARE * Κάθε βδομάδα νέες παραλαβές * UTILITIES από TARKUS TEAM * GAMEDISK 250!!! * Συνδρομή (100) 8000 * Τηλεφωνήστε για δωρεάν Diskcatalog!!! CALL OUR BOARDS NOW. Αντώνης Salonica SOFT = TRUST. Αντώνης Τζίκας - Χιλής 65, Καλαμαριά 551 32, τηλ.: (031) 428856 - 351577.

***** AMIGA POWER USERS ***** * GAMEDISK 250 δρχ. * ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ προσφορές * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 190 δρχ. * ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ σε χρόνο ΡΕΚΟΡ. Χρήστος, Βασίλης Στεργίου - Μακεδονίας 31, Πετρούπολη, τηλ.: 5012307.

***** ELECTRON ***** AMIGA SOFTWARE * Εβδομαδιαία ανανέωση από εξωτερικό * Δωρεάν κατάλογος * Αυθημερόν παράδοση σπίτι * Συνδρομές επιλογής σας * Ταχύτατες αντικαταβολές παντού. - Β. Προάστια: Κώστας 8-11 μ.μ., τηλ.: 6397427. - Κέντρο Καλλιθέας: Στέλιος, τηλ.: 9301258. - Κ. Διάθεση: Νικόλας Γκίκας, Νοταρά 79, Πειραιάς, τηλ.: 4111461.

ATARI - AMIGA - (64 GAMEDISKS = 300. Χιλιάδες

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

γνωστά Games και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ, εγγυημένο φόρτωμα. ΔΕΚΤΕΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Steves Soft - Κ. Παλαιολόγου 42-46 - Π. Φάληρο. Τηλ.: 9419881.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA CLUB. Games - Utilities. Τεράστια συλλογή, συνεχής ανανέωση. Εισαγωγή από εξωτερικό. Εγγυημένο φόρτωμα, 250 δρχ. GAME + DISK. Προσφορές για ποσότητες - Συνδρομές. Δισκέτες Kodak 3.5" 200 δρχ. Αντικαταβολές πανελλαδικά. Πληροφορίες: Μπασδέκης Στέργιος - Ολύμπου 94, τηλ.: (031) 281463.

Amiga Software. Ο,τι καινούριο ψάχνετε Gamedisk 250 δρχ.!!! Συνδρομές ακόμα φτηνότερες! Αντικαταβολές παντού, εγγυημένο φόρτωμα. Αρης Παλαιοδήμος - Ζερβουδάκη 156, τηλ.: 8315442 (4-10 μ.μ.).

*** PC FUNS CLUB *** 1) Τεράστια συλλογή παιχνιδιών - προγραμμάτων. 2) Συνεχής ανανέωση. 3) Χαμηλές τιμές. 4) Εγγυημένη εγγραφή 100% virus free. 5) Προσφορές για ποσότητες. 6) Οδηγίες - λύσεις για adventures. 7) Παράδοση και σπίτι σας. 8) Αδειες δισκέτες όλων των Format. Διονύσης Καρβέλας - Γ. Παπανδρέου 22 - Αλιμος. Τηλ.: (01) 9381255 - 9823502, fax: (01) 9381255.

*** AMIGA FUNS CLUB *** 1) Συλλογή 5000 δισκετών. 2) Συνεχής ανανέωση. 3) Gamedisk από 200 δρχ. 4) Gamedisk από 300 δρχ. (Verbatim). 5) Εγγυημένη εγγραφή 100% virus free. 6) ΠΑΡΑΔΟΣΗ και κατ' οίκον. 7) Αντικαταβολές παντού. 8) Αποστολές με Courier. 9) Συνδρομή από 160 δρχ. 10) Προσφορές για ποσότητες. 11) Προσφορές για ΕΠΑΡΧΙΑ. 12) Δισκετοθήκες 330, 660, 950 δισκετών. 13) Αδειες δισκέτες - Hardware. 14) ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. 15) Manuals - λύσεις - βιβλία. Διονύσης Καρβέλας - Γ. Παπανδρέου 22, Αλιμος, τηλ.: (01) 9381255 - 9823502, fax: (01) 9381255.

***** AMIGA SUPER ***** 1) Εβδομαδιαίες παραλαβές από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. 2) Ολοκαίνουρια TOP GAMES - Εφαρμογές. 3) Συλλογή παμπάλαιων επιτυχιών! 4) ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση ΠΑΝΤΟΥ!!! 5) Εγγυημένη ΠΟΙΟΤΗΤΑ!!! Παύλος Μαρούσης - Αρσενίου 18, Αθήνα, τηλ.: 9240579.

ATARI ST/TT/XE: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΑΤΑΡΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE. ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
* AMIGA 1000 ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΟΝΟ 79.000 * MONITOR ΕΓΧΡΩΜΟ 1084S 65.000 *

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD 6128 ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR, ΜΕ 2ο DRIVE 5 1/4, ΜΕ ΧΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ 300 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΡΟΣΟΧΗ!!! ΜΟΝΟ 85.000 * SEGA MEGA DRIVE ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (SONIC κ.ά.) ΜΟΝΟ 49.000 * Αμεση παράδοση ΑΘΗΝΑ - ΠΑΤΡΑ, υπόλοιπη Ελλάδα με αντικαταβολή. Κώστας. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ στο τηλ.: (061) 323071.

AMIGA Περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε Οποιοδήποτε Πρόβλημα Εχετε στην AMIGA και Monitor, Εξειδικευμένο SERVICE, Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΠΩΛΕΙΤΑΙ A3000. Στέφανος Δέτσης - Νάξου 4, Αθήνα 133 41. Τηλ.: 2475030.

Commodore 64/128. Πωλούνται χιλιάδες παιχνίδια - κασέτα - δισκέτα. Φοβερές τιμές. Πωλείται Turbo-X + commodore. Από 6 μ.μ. Μιχάλης Πετράκης - Φοίνικος 10, Πειραιάς, τηλ.: 4181420.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΟΡ ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΜΑΚΗΣ. ΤΗΛ.: 9329732.

IBM PC. Η μεγαλύτερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικά προγράμματα. Κατευθείαν από το εξωτερικό. Αντικαταβολές - συνδρομές. Μαύρος Αγγελος, τηλ.: 6548531 - 6002040.

Amiga games 500-600 μόνο 250. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση αυθημερόν. Πωλείται Amiga 600. Παπαδόπουλος Ιωάννης - Κέκροπος 11, Χαϊδάρι. Τηλ.: 5822659.

PC ST AMIGA ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ. Αντικαταβολές πανελλαδικά, GAMES. Γιώργος Ιωαννίδης - Νοταρά 41-43, τηλ.: 8214613, τηλ.: 2927599, Γιάννης, τηλ.: 8239965.

*** ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA CLUB *** GAMEDISK 190 - 200 - 250 ΔΡΧ. * ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ * ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ * ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ * ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΕΛΕΓΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΑΣΑΠΗΣ - ΔΙΓΕΝΗ 28, Ν. ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ, ΤΗΛ.: 2511832 - 2530645.

AMSTRAD 6128: Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγές από εξωτερικό, φτηνές δισκέτες & περιφερειακά. Αντικαταβολές ή Παράδοση στο σπίτι! Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας, τηλ.: (01) 6410640.

AMIGA HOTLINE: Ολες οι νέες κυκλοφορίες, ταχύτατη εξυπηρέτηση. Εγγυημένη εγγραφή. ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας, τηλ.: 6410640.

IRON SOFT - AMIGA GAMES. Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε GAMES με 250 δρχ. GAME + DISK. Τεράστια συλλογή. Δωρεάν κατάλογος. Στέλνω παντού. Δημήτρης Γκούτσης, Νικοτσάρα 6 Λάρισα, τηλ.: (041) 288704, 286702.

Περιστέρι και Καλλιθέα Amiga 600 + 500 + 500 + όλες οι εφαρμογές και τα παιχνίδια κατευθείαν από το εξωτερικό στα

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

χέρια σας. Παράδοση αυθημερόν μεγάλες προσφορές για ποσότητες, συνδρομές. Σε πολύ καλές τιμές. Περιστέρι, τηλ.: 5710905 Λάμπρος. Κώστας Λαλαούνης - Σαπφούς 76, Καλλιθέα, τηλ.: 9592537.

Atari παιχνίδια, 300 δρχ!!! Αντικαταβολές! ΔΩΡΑ! Συνεχής ανανέωση! Βλάσης - Δημήτρης. Μπελογιάννη, Πεύκα Θεσσαλονίκη 570 10. Τηλ.: (031) 673226.

\\\ AMIGA SOFTWARE BEYONDERS ///
GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού με ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!!! Εισάγονται από τους QUARTEX, FAIRLIGHT. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!!! ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Σπυρόπουλος Αγγελος - Ομορφοκκλησιάς 35, Καλογρέζα, τηλ.: 2752205 - 2873162, fax: 2873162

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Επιλέξτε το AMC για να αποκτήσετε ΟΛΑ τα τελευταία GAMES που μόλις κυκλοφόρησαν (A6 128 - 6128 +). Στα 3 games το 1 δώρο! Αναλαμβάνουμε τροφοδοσίες καταστημάτων σ' όλη την Ελλάδα. Εβδομαδιαία ανανέωση - BEST SERVICE. Γιώργος Παπάζογλου - Ναταλίας Μελά 4, 546 46. Τηλ.: (031) 428810.

MAGIC CLUB (A500/A6128). Διατίθενται όλα τα διαφημιζόμενα games μόνο 200 δρχ.! Επίσης συνδρομές 80 games - 10.000 δρχ.!!! Εγγυημένη ποιότητα. Ταχύτατες αντικαταβολές. Γιώργος Παπάζογλου - Ναταλίας Μελά 4, Θεσσαλονίκη 546 46. Τηλ.: (031) 428810.

Atari ST. Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από Games, Utilities, midi κλπ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και κατάλογος σ' όλη την Ελλάδα. Επίσης επεκτάσεις για STE σε πολύ καλές τιμές. Αυθημερόν εγκατάσταση. Τοποθέτηση TOS 2.05 και TOS 2.06. Λαλαούνης Γιώργος, τηλ.: 7512756.

PC GAMES ΚΑΙ UTILITIES
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ GAMES + DISK 500 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΜΙΜΗΣ ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ - Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5987587.

Amiga games + utilities όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Ειδικές τιμές για Amiga club και computer shops. Μίμης Πολυχρονίου - Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω, τηλ.: 5987587.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**** AMIGA GAMES**** Gamedisk 250 δρχ. Πανελλήνιες αντικαταβολές. Κατάλογος δωρεάν. Παράδοση κατ' οίκον. Φθηνές Συνδρομές. Σάκης Καβουκλής - Δερβενακίων 32, Ν. Χαλκηδόνα, τηλ.: 2515447 (απόγευμα).

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα παιχνίδια αλλά και UTILITIES που κυκλοφορούν για AMIGA 500, 500 plus, 600 και 1200!!! Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές παντού. Τηλεφωνήστε μας τώρα. Μανώλης Αντωνόπουλος - Ελλης 131, τηλ.: (01) 5743080.

MAGIC MAG: Το μοναδικό περιοδικό αποκλειστικά για τον Α6128 μόνο 300 δρχ.! Περιλαμβάνει: Ολες τις νέες κυκλοφορίες σε GAMES και UTILITIES και περιέχει συνεντεύξεις από τους πιο γνωστούς CODERS της Ευρώπης και πολλά άλλα. Αποστέλλεται αντικαταβολή. Γιώργος Παπάζογλου - Ναταλίας Μελά 4, τηλ.: (031) 428810.

ADVENTURE GUILD HALL. Λύσεις manual και πληροφορίες για όλα τα ADVENTURES που κυκλοφορούν στην αγορά. Καλαϊτζάκης Μανόλης - Αναγνώστου Μάντακα 18, τηλ.: 0821/23363.

Amiga. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! Συνδρομές (150 disks), 7.500 δρχ.!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση, ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικαταβολών!!! Computers, Περιφερειακά σε ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. Πλήρης κατάλογος δωρεάν!!! - Ektor soft. Χίλιοι και ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Εκτορας Καψούλης, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Κάτω Πατήσια, τηλ.: 8618368, fax: 8612475.

Για AMIGA: Systemtest - Drivealignment - Ελεγχος συστήματος, Ρύθμιση Drives. PD utilities - συλλογές: Crunchers, Viruskillers, Hackingtools, Intromakers, Demomaker 2 (ελλ. οδηγίες), Soundtrackers (15 disks, ελλ. οδηγίες), Play 'n' Rave2 (νέο Demo/music maker), προγράμματα δημιουργίας BBS και περιοδικού σε δισκέτα, Slideshow maker, RedSector LogoMaker, Videogold Collection (Anim, Brushes, Backgrounds - D. Paint - για γάμους, βαφτίσια, εκδηλώσεις - 13 disks), Hardware αντιγραφικά, κλειδωτήρι για DOSFiles, ισχυρά τροφοδοτικά 200W για Α500/600/1200, Hardware κατασκευές Α500 - 2 disks. Θεόφιλος Κατσάνος - Πατησίων 207, Αθήνα, τηλ.: 8617222 (απογεύματα).

***** AMIGA USER CLUB ***** A500/A500 + A600/A1200 - GAMEDISK 300 δρχ. - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού - ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης - Εισαγωγή από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος - ΣΥΝΔΡΟΜΗ 120 DISKS, GAMEDISK 200 δρχ. - ΣΥΝΔΡΟΜΗ 60 DISKS, GAME DISK 220 δρχ. Γιώργος Αβραμίδης - Εργασίας 5, Νέα Ιωνία, τηλ.: 2797445.

AMIGA SALONIKA SOFTWARE * GAMEDISK 220 * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 70 (3.500) * Αντικαταβολές σ' όλη την Ελλάδα * Δωρεάν κατάλογος σε δισκέτα. CALL NOW. Αντώνης Τζίκας - Χιλής 65, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 428856 - 351577. Αλέξανδρος - Νικόλας (031) 426370.

ARCHIMEDES CLUB!!! Χιλιάδες τίτλοι!!! Εχουμε ό,τι καινούριο κυκλοφορεί στην Ευρώπη!!! Τριαντάφυλλος Παραδάς - Καρακάση 87, τηλ.: (031) 910822.

AMSTRAD 6128, AMIGA, AMSTRAD 464 ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ για AMIGA και AMSTRAD όλα εισαγωγής. Ακόμα πλήθος εφαρμογών για 6128. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ παντού, Ασήμης Πέτρος, Πύργου Θήρας 6, τηλ.: 9751860 - 9933080.

PC - SPECTRUM CLUB εφαρμογές, games, joysticks, βιβλία, ROBOTICS, interfaces. Αντικαταβολές Αθήνα - Επαρχία. ΠΕΤΡΟΣ ΜΟΝΟΓΥΙΟΣ (ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ) - ΗΡΟΔΟΤΟΥ 104, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, 185 38. Πληροφορίες - Παραγγελίες στο τηλ.: (01) 4521685.

Amiga Lotto. Εκπληκτικό, γρήγορο πρόγραμμα Lotto με στατιστική, στην τιμή των 8.000 δραχμών. Amiga ΠΡΟΠΟ, βασικές στήλες, παράγωγα, συνεχόμενα, συμμετρίες και άλλα πολλά που θα σας βοηθήσουν στο κυνήγι του 13, στην εκπληκτική τιμή των 7.500 δρχ. Εκτορας Καψούλης, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Πατήσια, τηλ.: 8612475 - 8618368.

AMIGA + PC + AMSTRAD CLUB ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - UTILITIES. ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ. ΣΤΕΛΝΩ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΚΑΘΕ ΒΔΟΜΑΔΑ. Κος ΤΑΚΗΣ. ΤΗΛ.: 5310419.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά DISKETES - DRIVERS - SOUNDBLASTER - 386 - 486 - AMIGA ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ - Σε φανταστικές τιμές. ΜΟΥΣΙΚΑ CD Heavy - TECNO κλπ. από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ GENLOCK για ATARI με περιφερειακό για AMIGA επίσης SPLITTER για ανταλλαγή. Παύλος, τηλ.: 8960909. Προλάβετε.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Εκτυπωτής STAR LC20 40.000 δρχ. Τηλέφωνο: 3600554 - 3625196.

BRIDGEBOARD A2286, για Amiga 2000, με άπειρες δυνατότητες πωλείται σε τιμή ευκαιρίας. Δημήτρης, τηλ.: 6039564.

ΓΕΝΙΚΑ

Amiga sampler 7000 - video digitizers 19.000 - midi - genlocks - μνήμες drives - modems - hard disks - προγράμματα - πελατολόγια - ετικετογράφοι - αποθήκη - έσοδα-έξοδα, easy, photo για φωτογράφους. Sampler για Atari 7000 service. Ιάκωβος, τηλ.: 6852730 - 6610714.

"CLUB Πωλήσεων Ανταλλαγών Amiga". "Amiga 500 - mouse - μνήμη - βιβλία - 50 disks - joystick - 95.000". "Diskdrive 17.500". "PRINTER LC20 star 40.000". "Δισκετοθήκες media box 200άρα 4500". Πληροφορίες Πάνος, τηλ.: 8642318.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ AMIGA 67.000, PC/AT από 65.000, A2000 + 40 MB σκληρό 200.000, σκληροί δίσκοι, οθόνες, εκτυπωτές, εγγυημένο SERVICE, ανταλλαγές. Χρήστος, τηλ.: 5989701.

Πωλούνται: α) Sampler Casio 15.000 δρχ. β) Κονσόλα μείξης Studio 4 15.000 δρχ. γ) Διπλό κασετόφωνο International 15.000 δρχ. δ) Αφίσες από 260 δρχ. η μία. Βασίλης, τηλ.: 8972213.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 6.950 δρχ., αντί των 7.700 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δεν μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

____

Τ.Κ. ______________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ______________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

Τ.Κ. ______________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ______________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ______________ ΤΗΛ. ______________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ______________________________ ΗΜ/ΝΙΑ ______________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ADVENTURE'S Magic

Ο διαγωνισμός έληξε και τα αποτελέσματά του δημοσιεύονται σε άλλη σελίδα. Η συμμετοχή σας υπήρξε αθρόα, αλλά αυτό που έχει περισσότερη σημασία για μένα είναι ορισμένες παρατηρήσεις - επισημάνσεις που κάνατε μερικοί από εσάς που συμμετείχατε στο διαγωνισμό. Ζητάτε λοιπόν την καθιέρωση του διαγωνισμού αυτού, σε ετήσια - μόνιμη βάση, αλλά να διεξάγεται γύρω στα Χριστούγεννα. Καλή ιδέα και θα πραγματοποιηθεί φυσικά. Σιγά-σιγά, ίσως ο διαγωνισμός να εξελιχθεί και σ' ένα σημαντικό θεσμό που θα περιλαμβάνει και κάποιες εκδηλώσεις. Ιδέες πάντως υπάρχουν και μάλιστα πολλές. Η δεύτερη πιο σημαντική για μένα παρατήρησή σας είναι ότι ζητάτε να ψηφίζετε και το καλύτερο R.P.G. Μάλιστα αρκετοί από εσάς ψήφισαν κιόλας το καλύτερο κατά τη γνώμη τους. Ενδεικτικά να αναφέρω ότι εδώ ισοβάθμησαν στην πρώτη θέση τα ELVIRA 2 και EYE OF THE BEHOLDER 2, ενώ ακολούθησε το BLACK CRYPT. Συμφωνώ και θα γίνει από τον επόμενο διαγωνισμό μας. Τέλος ζητάτε να μην ψηφίζετε τα έξι π.χ. καλύτερα adventures, αλλά να διαλέγει η σύνταξη του περιοδικού 4-5, να σας τα προτείνει - δικαιολογημένα πάντα - και από αυτά εσείς να ψηφίζετε ένα, ως το καλύτερο, ενώ έτσι κατά σειρά ψήφων θα βγαίνει και το δεύτερο, το τρίτο κ.λπ. Καλή ιδέα, δεν λέω, αλλά θέλει οπωσδήποτε σκέψη. Πάντως θα τη συζητήσουμε και ίσως να την κάνουμε πράξη.

Θέλοντας, αλλά και προσπαθώντας η ενημέρωση που σας παρέχουμε από τις στήλες αυτές να είναι η κατά το δυνατόν πιο σφαιρική και πλουραλιστική, ώστε να μπορείτε να εκτιμάτε καλύτερα τα γεγονότα, θα σας δώσω τις αντίστοιχες ψηφοφορίες δύο ακόμη αμερικανικών περιοδικών. Το Computer Game Review ψήφισε ως καλύτερα κατά σειρά adventures τα: 1. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, 2. KING'S QUEST 6 και 3. LEGEND OF KYRANDIA. Ως καλύτερα R.P.G. τα: 1. MIGHT AND MAGIC: CLOUDS OF XEEN, 2. ULTIMA 7 και 3. DARK QUEEN OF KRYNN. Σημειώστε δε ότι σε δύο γενικές κατηγορίες, που συμμετείχαν δηλαδή παιχνίδια όλων των ειδών, τις πρώτες θέσεις πήραν: στην καλύτερη εισαγωγή τα: 1. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS και 2. OUT OF THIS WORLD (ο αμερικανικός τίτλος του ANOTHER WORLD), ενώ για το καλύτερο φινάλε βραβεύτηκαν τα: 1. ULTIMA 7 και 2. MONKEY ISLAND 2. Τέλος το περιοδικό Strategy ψήφισε ως καλύτερα adventures τα: 1. THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES και ακολουθούν τα 2. DARK SEED και 3. LURE OF THE TEMPTRESS (αυτό και αν ήταν έκπληξη, αλλά οπωσδήποτε τ' αξίζει), ενώ ως καλύτερα R.P.G. ψήφισαν τα: 1. WIZARDY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT και ακολουθούν τα 2. UNDERWORLD και 3. PLANET'S EDGE.

❑ Πιστεύω να σας άρεσε πολύ ο χάρτης του QUEST FOR THE GLORY 1 (HERO'S QUEST 1) που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Είναι πραγματικά πανέμορφος, ένα αληθινό στολίδι. Και δεν ξέρω αν το προσέξατε αλλά ήταν, επιτέλους, χωρίς κανένα λάθος. Και το κυριότερο: με τις σημειώσεις που το συνόδευαν, μπορεί κάποιος να τελειώσει άνετα και εύκολα αυτήν την περιπέτεια.

❑ Μετά από πολύ-πολύ καιρό, έπαιξα και κατόρθωσα να τελειώσω ένα R.P.G. το EYE OF THEBEHOLDER 2. Εχει παρουσιαστεί παλιότερα από τον Αντώνη Λεκόπουλο σ' ένα Special Review, όπως επίσης έχουν δημοσιευτεί και σε δύο συνέχειες κάποιες σημαντικές οδηγίες γι' αυτό το παιχνίδι.Είναι από τα πιο δύσκολα R.P.G. που έχω δει. Αφορμή για τα σχόλια αυτά μου έδωσε το γεγονός ότι, ενώ είχα ακούσει πάρα πολλούς να "κοκορεύονται ότι το είχαν τελειώσει", αποδείχτηκε τελικά ότι πουλούσαν αέρα κοπανιστό.

Οταν κόλλησα στο Silver Tower, level 3, σ' αυτό με τα τρομερά και αποκρουστικά Beholders, τα οποία δεν μπορούσα να αντιμετωπίσω, (τα τρία που υπάρχουν στην αρχή αυτού του επιπέδου) ζήτησα από πολλούς βοήθεια. Και τι δεν άκουσα. Θα μπορούσα να γεμίσω τουλάχιστον δέκα σελίδες, που θα αποδείκνυαν με τον πιο κατηγορηματικό τρόπο ότι απλά δεν το είχαν παίξει!!!

Φυσικά ο Αντώνης υπηρετεί την πατρίδα και βρίσκεται μακριά, ούτως ώστε να μην μπορεί να με βοηθήσει.

Παραδόξως αυτός που μου έδωσε κάποια βοήθεια, έστω και ως γενική ιδέα, ήταν ο Ουμπέρτο ο Αποστολάκης, ο αρχισυντάκτης μας δηλαδή. Αλλά γι' αυτό περισσότερα στη στήλη του Adventure SOS.

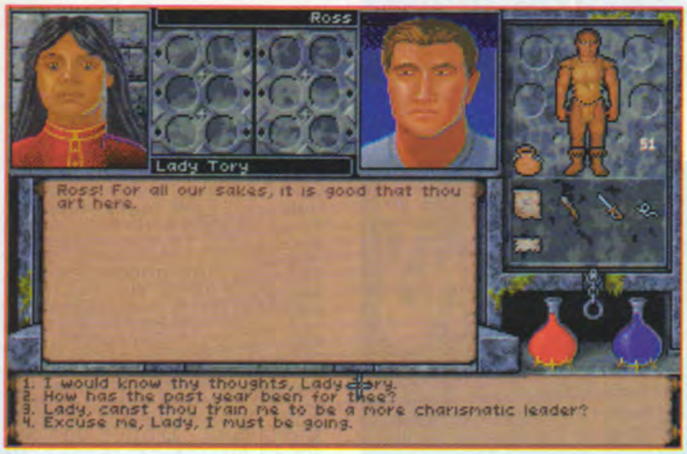
Νέα της ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα πρέπει να έχει έρθει στη χώρα μας και να κυκλοφορεί στην αγορά το περιβόητο SPACE QUEST 5 της Sierra. Και γράφω περιβόητο, γιατί πάρα πολύς θόρυβος έχει ήδη γίνει με το λογότυπο της αμερικανικής τηλεφωνικής εταιρίας Sprint, που περιέχει μέσα το παιχνίδι και εμφανίζεται σ' ορισμένα σημεία, καθώς επίσης και ότι το adventure αυτό προωθείται, σπονσοράρεται, επίσημα από το γιγαντιαίο αυτόν τηλεφωνικό οργανισμό. Περισσότερα γι' αυτό όμως στο επόμενο τεύχος.

Η Access, αφού κυκλοφόρησε το εκπληκτικό πραγματικά Amazon, ήδη ετοιμάζει το καινούριο της adventure, με κεντρικό ήρωα τον Tex Murphy, γνωστό ήδη από τα Mean Streats και Martian Memorandum. Η εταιρία ισχυρίζεται ότι το speech του adventure αυτού θα ξεπεράσει κάθε προηγούμενο. Ας το δούμε πρώτα και μετά το πιστεύουμε! Η Legend κυκλοφόρησε το Eric the Unready και τα αμερικανικά περιοδικά για πρώτη φορά γράφουν διθυράμβους για ένα adventure της Legend. Πρόκειται για μια πρωτοφανή σάτιρα, καθώς λέγεται ότι κάθε σκηνή του σατιρίζει και ένα γεγονός, με άμεσο ή έμμεσο τρόπο. Είσαι ένας ιππότης του βασιλιά, τόσο γκαφατζής που όλοι σε τρέμουν. Γι' αυτό ακριβώς σου αναθέτουν αυτές τις αποστολές, τις οποίες κανείς άλλος δεν δέχεται να αναλάβει!

Η Origin κυκλοφόρησε τη συνέχεια του εκπληκτικού UNDERWORLD, το UNDERWORLD II: LABYRINTH OF WORLDS. Σ' αυτό, εσύ, ο Avatar και όλοι οι κάτοικοι του κάστρου της Britannia, αιχμαλωτίζονται από μια κάψουλα που περιβάλλει το κάστρο, ενώ η υπόλοιπη γη αρχίζει να καταστρέφεται. Η κάψουλα αυτή, μια blackrock sphere, είναι άτρωτη σ' οποιοδήποτε όπλο ή μαγικό ξόρκι. Ετσι, αφού συνεννοηθείς με τους Lord British, Dupre, Iolo, Miranda, πρέπει να βρεις μια διέξοδο στα έγκατα του κάστρου. Η περιπέτειά σου ουσιαστικά τότε αρχίζει. Η Westwood Studios ετοίμασε σχεδόν το EYE OF THE BEHOLDER 3: ASSAULT ON MYTH DRANNOR. Λέγεται ότι θα είναι το τελευταίο της σειράς, μια και ήδη οι προγραμματιστές της Westwood Studios υπέγραψαν συμφωνία με τη Virgin (και ήδη έβγαλαν το Kyrandia) και άφησαν την S.S.I. Εκτός και αν η τελευταία συνεχίσει τη σειρά μόνη της. Η υπόθεση εξελίσσεται στην κατεστραμμένη πόλη Myth Drannor. Αυτήν τη φορά η ιστορία δεν θα εξελίσσεται μόνο σε υπόγεια και λαβύρινθους, όπως στα δύο πρώτα της σειράς, αλλά θα περιλαμβάνει και δάση, μαυσωλεία, ναούς, guilds κ.λπ. Φυσικά, θα μεταφέρονται και χαρακτήρες από τα προηγούμενα της σειράς. Η S.S.I. έχει βάλει πάρα πολλές σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα, για να ανεβάσει την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Περιλαμβάνει τριπλάσιες σκηνές θανάτου απ' ό,τι το Eye of Beholder 2, ενώ έχουν προστεθεί έξι ολόκληρα μουσικά κομμάτια



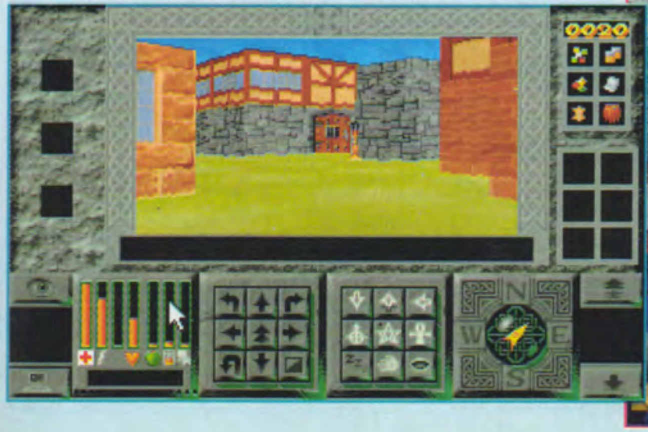


και πάνω από 70 διαφορετικά ηχητικά εφέ. Το περιμένω με αγωνία. Η Microprose κυκλοφορεί από μέρα σε μέρα μια περιπέτεια γνήσιου τρόμου, το THE LEGACY: REALM OF TERROR. Υπάρχει πολύ-πολύ αίμα και δεν συνιστάται στους καρδιοπαθείς! Η S.S.I. κυκλοφορεί επίσης τα LEGENDS OF VALOR και VEIL OF DARKNESS. Το πρώτο, το οποίο στηρίζεται στην τεχνική του Underworld και ετοιμάζεται εδώ και 2 χρόνια στην Αγγλία, θα κυκλοφορήσει και για τον καινούριο Atari, τον Falcon! Διαθέτει φανταστικό scrolling και περιλαμβάνει πάνω από 45 διαφορετικές αποστολές! Παρατηρείται μια τρομερή κίνηση ανεξάρτητων χαρακτήρων και είναι άκρως εντυπωσιακή η αλλαγή της μέρας σε νύχτα κ.λπ. Στο δεύτερο αναλαμβάνεις το ρόλο ενός πιλότου που πέφτει με το αεροπλάνο του στις Τρανσυλβανικές Αλπεις, στη Ρουμανία, κατά τη δεκαετία του '30. Φυσικά ο πιλότος (εσύ δηλαδή) δεν ξέρει τίποτα για ένα φοβερό vampire, τον Kairn, ο οποίος είναι ο πραγματικός υπαίτιος της πτώσης του αεροπλάνου σου. Φυσικά, το θέμα εδώ είναι σχετικά απλό: ή τον σταματάς και γλιτώνεις την περιοχή από την παρουσία του ή θα είσαι το επόμενο θύμα του. Η περιπέτεια διαθέτει εκπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά, τα οποία καταλαμβάνουν τα 3/4 της οθόνης. Οι περιπέτειες τρόμου φαίνεται ότι έχουν πολύ μεγάλη πέραση τελευταία στην Αμερική, αφού οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής, η μία μετά την άλλη, ασχολούνται με το θέμα αυτό. Είναι γνωστό από τη στήλη αυτή, ότι η Sierra με τη Roberta Williams ετοιμάζουν ένα adventure που θα κυκλοφορήσει, λόγω μεγέθους, μόνο σε CD και θα είναι μια περιπέτεια τρόμου. Η ίδια η Roberta λέει ότι



προσπαθούν να είναι όσο πιο πειστικό γίνεται στην . ατμόσφαιρά του, δηλαδή να ακούς ξαφνικά μια κραυγή και να παθαίνεις καρδιακή προσβολή! Ευτυχώς, δηλαδή, που δεν έχω CD και έτσι γλιτώνω!!

Τέλος, η New World Computing ήδη επεξεργάζεται τα τελευταία μέρη του DARK SIDE OF XEEN, της συνέχειας δηλαδή του CLOUDS OF XEEN. Αν έχεις το τελευταίο στο σκληρό σου δίσκο και περάσεις και το DARK SIDE, τότε θα δημιουργείται ένας καινούριος, μεγαλύτερος, κόσμος, ο WORLD OF XEEN, και μόνο έτσι θα μπορείς να επισκεφθείς τα: SOUTHERN SPHINX, DARKSTONE TOWER, DRAGON TOWER και DUNGEON OF DEATH, οι πέτρες και τα κλειδιά των οποίων βρίσκονται στο Dark Side. Τα γράφω αυτά γιατί παρά πολλοί - μεταξύ αυτών και το big boss, το αφεντικό δηλαδή της εταιρίας, που είναι και φανατικός R.P.G-ιστής - έψαχναν να βρουν τι γίνεται στο τέλος, αφού δηλαδή τελειώσεις την αποστολή σου και τριγυρνάς ελεύθερος σ' όλη την περιοχή. Απλά, το παιχνίδι περιμένει το DARK SIDE OF XEEN, το άλλο μισό δηλαδή, για να ολοκληρωθεί και να συνεχίσεις από εκεί όπου σταμάτησες.





ADVENTURE



Θα μπορούσε να ήταν μια καλή ερώτηση σ' ένα διαγωνισμό γνώσεων με θέμα τα computer games. Η ερώτηση; Ποια είναι η πρώτη ευρωπαϊκή εταιρία, με την οποία η περιβόητη, πια, Sierra υπέγραψε επίσημη συνεργασία για να αντιπροσωπεύσει τα προγράμματά της στην Αμερική και γιατί; Η απάντηση θα ξάφνιαζε τους περισσότερους από σας. Μα, η Coktel Visions. Και ποια είναι αυτή, θα απαντήσετε εσείς;

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Η Coktel Vision είναι μια από τις μεγαλύτερες γαλλικές εταιρίες, ειδικευμένη κυρίως σε εκπαιδευτικά προγράμματα (!) και μάλιστα πολλά εξ αυτών σε Macintosh. Σιγά σιγά έκανε το πέρασμά της και στο χώρο των computer games, με τα προγράμματα GOBLIIINS, FASCINATION, BARGON ATTACK, GOBLIIINS 2, WEEN και τελευταίο το, πραγματικά εκπληκτικό, INCAS. Τα 5 πρώτα είναι adventures, ενώ το τελευταίο, που παρουσιάστηκε και στο special review του προηγούμενου τεύχους, κατορθώνει να συνενώσει όλα τα είδη των computer games σ' ένα μοναδικό και πρωτότυπο σύνολο. Σημειώστε ότι το τελευταίο πήρε και το βραβείο των καλύτερων γραφικών στη Γαλλία. Η Sierra λοιπόν, θέλοντας να βάλει ουσιαστικά "πόδι" στην ευρωπαϊκή αγορά, θεώρησε την Coktel Vision ως την πιο συγγενή της εταιρία. Μετά από πολλές συζητήσεις η συμφωνία έκλεισε και τώρα πια, αν ξεφυλλίζετε αμερικανικά περιοδικά, θα δείτε ολοσέλιδες διαφημίσεις της Sierra που προωθεί τα GOBLIIINS και INCAS, ενώ σημειώστε ότι το GOBLIIINS 2 φτιάχτηκε κυρίως κάτω από την επιμονή της Sierra!!!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Πραγματική καταστροφή. Ο βασιλιάς Angoulafre ξαφνικά φαίνεται να έχει τρελαθεί τελείως. Τουλάχιστον, έτσι φαίνεται την πρώτη ματιά. Στην πραγματικότητα, υπεύθυνος γι' όλα αυτά είναι ένας φοβερός μάγος, ο οποίος με τη φοβερή δύναμη του βουντού κάνει το βασιλιά σας να συμπεριφέρεται σαν τρελός. Το βασιλιά Σας; Ναι, μα φυσικά μιλάμε για το βασίλειο των gobliiins. Ετσι διαλέγουν μια ομάδα από τα τρία καλύτερα gobliiins που υπάρχουν στο βασίλειο αυτό, τον Asgard, έναν ατρόμητο πολεμιστή, τον Ignatius, ένα φοβερό μάγο, και τον Oups, τον τεχνικό της ομάδας. Σκοπός σας φυσικά είναι να βρείτε τι φταίει που τρελάθηκε ο βασιλιάς σας και, αν είναι δυνατόν, να τον θεραπεύσετε. Αν ξέρατε με τι έχετε να κάνετε...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

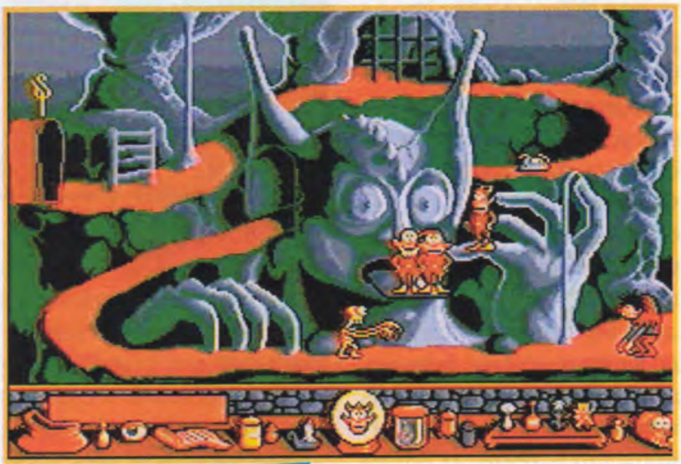
Τα γραφικά του ακολουθούν μια καρτουν-ίστικη γραμμή, με πάρα πολύ χιούμορ, και είναι πολύ καλά σ' αυτό που θέλουν να δώσουν. Οι εκδόσεις του PC και του Atari που είδα δεν έχουν φοβερές διαφορές, οπωσδήποτε όμως η έκδοση για PC σε VGA έχει πολύ καλύτερα δουλεμένα γραφικά. Το Gobliiins δεν έχει ουσιαστικά μουσική επένδυση, εκτός από διάφορα ηχητικά εφέ. Τα ηχητικά εφέ όμως στον Atari ST ακούγονταν τουλάχιστον διαφορετικά, πολύ καλύτερα απ' ό,τι στο PC. Δεν είχα μια Amiga για να





δω πώς είναι σ' αυτήν. Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός, στηρίζεται δε στη συνεργασία των τριών χαρακτήρων για την ολοκλήρωση κάθε οθόνης - επιπέδου. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη: στο κυρίως παράθυρο, το οποίο καταλαμβάνει τα 5/6 της οθόνης, και σε ένα μικρότερο οριζόντιο παράθυρο που περιέχει μια κρυστάλλινη σφαίρα στο κέντρο, η οποία δείχνει ποιο χαρακτήρα έχεις ενεργοποιήσει κάθε φορά. Η επιλογή γίνεται κάνοντας κλικ είτε στη σφαίρα αυτή είτε πάνω σε κάποιο χαρακτήρα κατευθείαν. Επίσης, στο οριζόντιο παράθυρο περιλαμβάνεται ένα κρανίο με τις επιλογές LOAD, CANCEL, EXIT. Η EXIT είναι το Quit. To CANCEL σε ξαναγυρίζει στο παιγνίδι, ενώ το LOAD δέχεται κωδικούς έτσι, ώστε να πηγαίνεις σε όποια πίστα θέλεις, αν έχεις φυσικά τον κωδικό της. Δηλαδή δεν υπάρχει SAVE, απλώς, τελειώνοντας κάποια πίστα, παίρνεις τον κωδικό της επόμενης. Κάτω αριστερά, σ' ένα μικρό πλαίσιο, εμφανίζονται τα ονόματα των αντικειμένων που κουβαλά ο τεχνικός της ομάδας (εδώ τυπώνεις και τους κωδικούς για το Load), ενώ ανάμεσα στα δύο αυτά παράθυρα υπάρχει μια λεπτή οριζόντια γραμμή, η οποία δείχνει την ενέργεια που έχει ή απομένει στην ομάδα σας. Σημειώστε εδώ ότι σε κάθε κωδικό πίστας τα 3 τελευταία γράμματα αντιπροσωπεύουν πόση ενέργεια έχεις κάθε φορά.

Η κίνηση των χαρακτήρων γίνεται όταν ο κέρσορας είναι ένα βέλος και κάνοντας κλικ όπου θέλεις. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, ο κέρσορας αλλάζει, είτε σε γροθιά που αντιστοιχεί στην εντολή ACTION, κοινή για όλους τους χαρακτήρες, είτε σ' ένα χέρι που αντιστοιχεί στις εντολές GET/DROP, αλλά μόνο για τον τεχνικό της ομάδας. Δηλαδή, μόνο αυτός μπορεί να κουβαλά αντικείμενα. Το ACTION για το μάγο σημαίνει CAST SPELL. Για τον πολεμιστή σημαίνει να χτυπήσει μια γροθιά κάπου, εκτός και αν είναι σε σχοινί, οπότε σημαίνει να το χρησιμοποιήσει. Ο τεχνικός χρησιμοποιεί ένα αντικείμενο που μεταφέρει, είτε πάνω του είτε σ' έναν άλλο χαρακτήρα ή σε κάποιο άλλο αντικείμενο που είναι στην οθόνη αυτή. Γενικά, στο χειρισμό του δεν θα 'χετε κα-





νένα ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός από την κίνηση που σε αρκετά σημεία γίνεται πολύ προβληματική, τόσο πολύ, ώστε να παίρνει το χαρακτήρα ενός bug, όπως π.χ. στο να κατεβεί ο τεχνικός από τον αριστερό πάγκο (που παίρνει το pot) στην οθόνη - επίπεδο 4. Αν πάντως εξοικειωθείτε με το χειρισμό του, δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα, μια και όλα λειτουργούν πολύ ο-



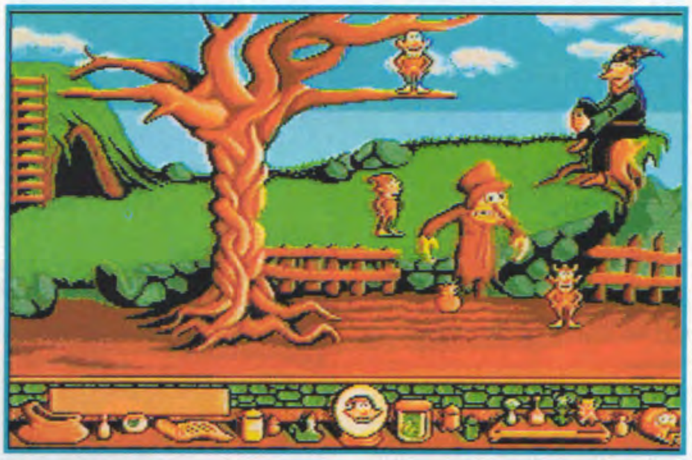


ADVENTURE

μαλά. Απλώς μάθετε καλά τι κάνει ο κάθε χαρακτήρας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Την περιπέτεια δεν τη διακρίνει κάποια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα, αφού το κύριο βάρος έχει πέσει στους δύσκολους γρίφους που υπάρχουν σε κάθε οθόνη. Αν πάντως κρίνουμε την ατμόσφαιρα από το χιούμορ, τότε παίρνει άριστα. Οι κινήσεις των χαρακτήρων, όταν δεν κάνεις τίποτα ή και όταν λύνεις κάποιο γρίφο, αυτά καθ' εαυτά τα γραφικά, αλλά και το περιεχόμενο πάρα πολλών γρίφων, δείχνουν ακριβώς αυτό: ότι τα Gobliiins απαιτούν μυαλό και προσφέρουν πολύ γέλιο. Η δράση του καθορίζεται από την ιδιομορφία - πρωτοτυπία της περιπέτειας. Περιλαμβάνει, αν δεν κάνω λάθος, 22 οθόνες - επίπεδα και για να πας στο επόμενο, πρέπει να λύσεις το προηγούμενο. Σε κάθε οθόνη απαιτείται η συνδυαζόμενη δράση και των τριών χαρακτήρων, δηλαδή ο κάθε χαρακτήρας πρέπει να κάνει κάτι, από τη μεριά του, για να ολοκληρωθεί ο γρίφος κάθε οθόνης. Οι περισσότεροι γρίφοι



απαιτούν πολλή σκέψη και προσεκτική μελέτη του περιβάλλοντος χώρου. Και το πιο απίθανο πράγμα μπορεί να παίζει ρόλο, π.χ. ένα σύννεφο στην οθόνη - επίπεδο 7.

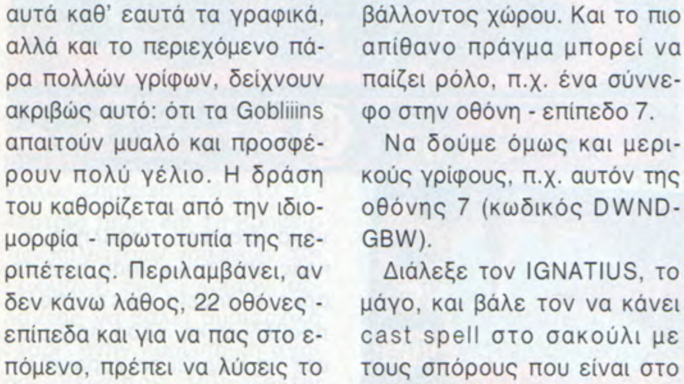
Να δούμε όμως και μερικούς γρίφους, π.χ. αυτόν της οθόνης 7 (κωδικός DWNDGBW).

Διάλεξε τον IGNATIUS, το μάγο, και βάλε τον να κάνει cast spell στο σακούλι με τους σπόρους που είναι στο κλαδί, στο δέντρο. Αφού το σακούλι μετακινηθεί, πήγαινε τον IGNATIUS στο δεξί κλαδί όπως κοιτάς, εκεί όπου είναι τα δύο σύννεφα. Διάλεξε τον ASGARD, τον πολεμιστή, και πήγαινέ τον δίπλα στο σκιάχτρο, κάτω στην καλλιεργημένη γη. Βάλε τον να δώσει μια-δυο γροθιές στο σκιάχτρο, για να συνηθίσεις το χρόνο αντίδρασής του. Τώρα διάλεξε τον Oups, τον τεχνικό, και βάλε τον να πάει να πάρει τους σπόρους. Ξανακατέβασέ τον κάτω στο καλλιεργημένο χωράφι, δίπλα στο σκιάχτρο. Χρησιμοποίησε τους σπόρους στη γη. Σπέρνεις. Αμέσως άλλαξε σε ASGARD και ετοιμάσου. Μόλις εμφανιστούν τα πουλιά, χτύπα το σκιάχτρο. Αν αντιδράσεις έγκαιρα, θα φύγουν πριν φάνε τους σπόρους. (Στην περίπτωση που θα φάνε τους σπόρους, θα πρέπει να ξαναπαίξεις.) Βάλε το μάγο να κάνει CAST SPELL στο δεύτερο σύννεφο. Βρέχει και βγαίνει ένα λουλούδι. Ως τεχνικός, κάνε USE (ACTION) σ' αυτό, από ψηλά-ψηλά. Εμφανίζεται ο μάγος. Δώσ' του το. Του δίνεις και τ' άλλα που σου έχει ζητήσει.

Το GOBLIIINS διακρίνεται για την καταπληκτική πρωτοτυπία του και τη φρεσκάδα του. Δεν διακρίνεται ιδιαίτερα για τα γραφικά ή για τη μουσική του. Απαιτεί όμως τεράστιες πνευματικές προσπάθειες για να το λύσεις. Και αυτό είναι αληθινή πρόκληση.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Κάνε κλικ στον ASGARD, τον πολεμιστή της παρέας, και φέρε τον κοντά στην πέτρινη αψίδα, που πάνω της έχει το κρανίο με τα δύο κέρατα. Πατά το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας γροθιά (ACTION), και κάνε τον κλικ στη δεξιά κολόνα της αψίδας. Το δεξί κέρατο της νεκροκεφαλής σπάει και πέφτει κάτω. Κάνε τώρα κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse, στον OUPS, τον τεχνικό της παρέας, και φέρε τον κοντά στο πεσμένο κέρατο. Κάνε δύο φορές κλικ





ADVENTURE

ADVENTURE CLUB

ΕΤΑΙΡΙΑ:............**Coktel Vision**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:............**IBM και συμβατοί, Amiga, Atari ST**
ΤΥΠΟΣ:..............**3D- graphics, animated puzzle game-adventure**
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:................**Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο.**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:......**Μέσο /Ανώτερο**

Η εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο δεν είναι υποχρεωτική, μια και παίζεται και από δισκέτες! Για να το περάσεις στο σκληρό, στους συμβατούς, ανοίγεις ένα directory και αντιγράφεις μέσα σ' αυτό τις δισκέτες. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής και γραφικά από Hercules μέχρι και VGA. Το πακέτο που είδαμε περιλάμβανε 3 δισκέτες των 720, που ήταν κοινές και για Atari ST και για PC!!!



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

- **ΓΡΑΦΙΚΑ**
- **ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ**
- **ΧΙΟΥΜΟΡ**
- **ΔΡΑΣΗ**
- **ΓΡΙΦΟΙ**
- **ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ**

το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-χέρι, που μόνο στον τεχνικό εμφανίζεται (GET/DROP). Το παίρνεις. Πάντα ως OUPS φέρε τον λίγο πιο αριστερά, πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-γροθιά (ACTION) και κάνε τον κλικ πάνω στον OUPS. BLOW HORN - φυσάς το κέρατο και ένα κλαδί από το δέντρο σπάει και πέφτει κάτω στο χώμα. Κάνε κλικ τον αριστερό κέρσορα του mouse στον IGNATIUS, το μάγο της παρέας. Αφού τον διαλέξεις, πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-γροθιά (ACTION) και κάνε τον κλικ πάνω στο πεσμένο κλαδί (CAST SPELL ON BRANCH). Το μετατρέπει σε κασμά (PICKAXE). Κάνε κλικ στον OUPS και πάτα δύο φορές το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-χέρι (GET/DROP). Κάνε τον κλικ πάνω στο Pickaxe (DROP HORN AND GET PICKAXE). Παίρνοντας το Pickaxe, αναβοσβήνει το σήμα της εξόδου από την οθόνη αυτή, με την ένδειξη GO. Κάνε κλικ στο GO. Παίρνεις τον κωδικό της δεύτερης πίστας (VQVQFDE). Στην πίστα αυτή τώρα: κάνε κλικ στον IGNATIUS, το μάγο, πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-γροθιά (ACTION) και κάνε τον κλικ πάνω στο πρώτο και το τρίτο μήλο, μετρώντας από τα δεξιά προς τ' αριστερά όπως βλέπεις την οθόνη. Τα δυο μήλα αυτά θα γίνουν τεράστια. Κάνε τώρα κλικ στον ASGARD, τον πολεμιστή, πάτα το δεξί πλήκτρο τού mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-γροθιά (ACTION), και κάνε τον κλικ πάνω στα δύο αυτά τεράστια μήλα. Χτυπώντας τα με γροθιά, αυτά πέφτουν το ένα στο έδαφος και το άλλο πάνω στο αριστερό κλαρί. Κάνε τώρα κλικ πάνω στον OUPS, τον τεχνικό. Πάτα δύο φορές το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-χέρι (GET/DROP), και κάνε τον κλικ πάνω στο πεσμένο στο έδαφος μήλο (GET BIG APPLE 1). Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι ακριβώς στο κενό που υπάρχει ανάμεσα στα δύο κομμάτια της ξύλινης γέφυρας. Το ρίχνεις κάτω. Με την ίδια διαδικασία πάρε και το άλλο μήλο (BIG APPLE 3) και ρίξε το και αυτό στο κενό ανάμεσα στα δύο κομμάτια της γέφυρας. Καλύπτεις πλήρως το χάσμα, και τώρα πια μπορείς να περάσεις απέναντι. Βάλε τον OUPS να μαζέψει το Pickaxe που άφησες παίρνοντας το πρώτο μήλο. Πέρνα τη γέφυρα και ανέβα τη σκάλα στ' αριστερά. Κίνησε λίγο δεξιά τον OUPS, ώστε να βλέπεις τη λάμψη που αναβοσβήνει. Πάτα το δεξί πλήκτρο του MOUSE, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας-γροθιά και κάνε τον κλικ πάνω στη λάμψη αυτή. Με τον κασμά, χτυπάς το πέτρωμα και πέφτει κάτω ένα διαμάντι. Βάλε τον OUPS να το μαζέψει (GET DIAMOND). Η έξοδος GO εμφανίζεται. Κάνε κλικ σ' αυτήν και παίρνεις τον κωδικό για την τρίτη πίστα (ICIGCAA). Ξανακάνε κλικ και πας... Η συνέχεια στις οθόνες σας.

FASCINATION

Οταν το πρωτοείδα, μου δημιούργησε αντιφατικές εντυπώσεις. Οσο περισσότερο το έπαιζα, τόσο πιο πολύ με κέρδιζε. Συνδυάζει το μυστήριο με τη δράση. Αναζητάς την αλήθεια. Ποια αλήθεια; Ολα σου φαίνονται τρελά, μια και ζεις συνεχείς ανατροπές αυτών που κάθε φορά νομίζεις ότι είναι πραγματικά γεγονότα. Σε κυνηγούν να σε σκοτώσουν. Μπλεγμένη σε μια ίντριγκα, που δεν φαίνεται να έχει τέλος, τρέχεις συνέχεια προς τα εμπρός. Εστω και λίγο αν κοιτάξεις προς τα πίσω, χάθηκες. Θα μπορούσε να ήταν, με κάποιες μικροαλλαγές, ένα πολύ καλό σενάριο για ένα κλασικό φιλμ νουάρ. Η μοιραία γυναίκα είσαι εσύ.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Οι Γάλλοι αναζητούν νέες ιδέες. Το πρώτο καθαρόαιμο adventure της Coktel Vision έπρεπε να ξεφύγει από τα καθιερωμένα. Δεν υπάρχει ήρωας, ο οποίος κινείται στην οθόνη, - συνειδητή επιλογή -, αλλά μια σειρά εικόνων, άλλοτε για δράση και άλλοτε για να συνδέουν τα γεγονότα μεταξύ τους, έτσι ώστε να αποδίδεται καλύτερα μια μυστηριακή ατμόσφαιρα. Το δε συνολικό αποτέλεσμα φέρνει πιο πολύ προς μια κινηματογραφική ταινία. Οπως είπαμε και πιο πριν, ο κεντρικός χαρακτήρας της περιπέτειας είναι γυναίκα.

Είσαι λοιπόν η Doralice, η πιο αισθησιακή πιλότος της γραμμής Παρίσι - Μαϊάμι. Στο αεροπλάνο σου, καθώς ταξιδεύετε από το Παρίσι προς το Μαϊάμι, ένας επιβάτης, ο Fayard Nichols, το δεξί χέρι του Jeffrey Miller του Quantum Laboratory, πεθαίνει από καρδιακή προσβολή. Εσύ παίρνεις το βαλιτσάκι του, το οποίο περιέχει ένα φιαλίδιο που πρέπει, πάση θυσία, να μην πέσει σε ακατάλληλα χέρια.

Κάπως έτσι ξεκινά η μέρα σου στο Μαϊάμι, στο ξενοδοχείο όπου μένεις, όταν έρχεσαι εδώ. Από την πρώτη σου επαφή με το εργαστήριο αυτό βλέπεις ότι κάτι δεν πάει καλά. Και πολύ σύντομα τα γεγονότα θα ξεφύγουν από τον έλεγχό σου, μια και ένα δεύτερο πτώμα σε περιμένει. Ψάχνοντας να βρεις τι γίνεται, ποιος φταίει, ποιος κρύβεται πίσω απ' όλα αυτά και γιατί, θα βρεθείς αντιμέτωπη μ' ένα φινάλε, που κανείς μα κανείς δεν περιμένει. Η δύναμη των σεναριακών ανατροπών σ' όλο της το μεγαλείο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι ιδιόμορφα. Είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και με όμορφους χρωματισμούς. Ειδικά η εισαγωγή στη σπέσιαλ έκδοση για τους IBM συμβατούς είναι φανταστική. Δεν υπάρχει κίνηση χαρακτήρων πάνω στις οθόνες. Αντίθετα, οι οθόνες αναπαριστούν ό,τι βλέπεις σε κάθε χώρο και, επομένως, αναπαριστούν τον καθαρό χώρο της δράσης σου. Ο ήχος του περιλαμβάνει μια σειρά πολύ καλών μουσικών κομματιών. Δεν δημιουργούν ένα ενιαίο σύνολο, δίνοντάς σου την αίσθηση ότι κάτι λείπει. Ο χειρισμός του θυμίζει λίγο τις παραγωγές της άλλης γαλλικής εταιρίας, της Cinematique. Εδώ προσπάθησαν να κάνουν τα πάντα όσο πιο απλά γίνεται. Κατ' αρχάς, όταν είναι να κινηθείς από ένα χώρο σ' έναν άλλο, ο κέρσορας αλλάζει σ'



Αλλο ένα πτώμα στο δωμάτιό σου;



Ρίχνοντας αναίσθητο το φρουρό και ελευθερώνοντας τη φίλη σου.

ADVENTURE

ένα "βέλος" εξόδου. Συνολικά, η δράση γίνεται κάνοντας κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse στο σημείο όπου επιθυμείς. Αν θέλεις να μιλήσεις με κάποιον, ο κέρσορας αλλάζει σ' ένα "!?". Η δράση εμφανίζεται μέσα από ένα σύνολο παραθύρων, γνωστών ήδη στους κατόχους Atari ή Macintosh. Τα παράθυρα αυτά τα κλείνεις πατώντας το πάνω αριστερά τετράγωνό τους, ενώ τα μετακινείς όπου θέλεις, πατώντας το πάνω δεξιά τετράγωνο του εν λόγω παραθύρου. Για να πάρεις ένα αντικείμενο, κάνε κλικ σ' αυτό με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Το αντικείμενο μένει στη θέση του κέρσορα του mouse. Για να το βάλεις τώρα στο inventory σου, πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse και αυτόματα αυτό μεταφέρεται εκεί. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το inventory σου, απλώς πατάς, όπου θέλεις, το δεξί πλήκτρο του mouse και αυτό θα εμφανιστεί. Με το αριστερό πλήκτρο, τώρα, διαλέγεις το αντικείμενο που θέλεις να χρησιμοποιήσεις. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης, εμφανίζεται μία δισκέτα. Πατώντας εδώ το αριστερό πλήκτρο του mouse, θα εμφανιστούν οι εντολές SAVE, LOAD και QUIT. Γενικά, με το χειρισμό του δεν πρέπει να συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Για να τονώσω δε την αυτοπεποίθησή σας, σας λέω το εξής: το πρόγραμμα έχει την εκπληκτική ιδιομορφία να μη σε αφήνει να προχωρήσεις σε άλλη οθόνη, μερικές φορές υπάρχουν εξαιρέσεις για δύο το πολύ οθόνες, όπου πηγαινοέρχεσαι όμως, αν δεν λύσεις όλους τους γρίφους που υπάρχουν στη συγκεκριμένη οθόνη. Αυτό είναι και θετικό και αρνητικό. Θετικό για τους πιο νέους στο χώρο των adventures, μια και έτσι είναι πιο σίγουροι για κάθε τους βήμα. Είναι αρνητικό όμως για τους πιο έμπειρους χρήστες, μια και αντικειμενικά μειώνει τη συγκίνηση και την αγωνία που νιώθει κανείς σ' ένα ανοιχτό adventure, όπου έχει συνεχώς την αίσθηση ότι όλο και κάτι μπορεί να έχει ξεχάσει πίσω του.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

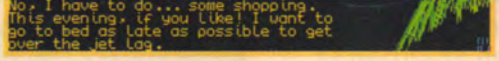
Η ατμόσφαιρά του είναι πά-



Από την εισαγωγή.



Κάνοντας ντουζ.



Στην πισίνα του ξενοδοχείου σου.



Πρόσεξε το αμάξι και πάρε τα λεφτά από το παμπρίζ.



Προσέξτε καλά τις λεπτομέρειες της εικόνας.

ADVENTURE



Και αυτό, αρκεί να μάθεις τις πληροφορίες που θέλεις.



Το δεύτερο πτώμα, στο γραφείο του εργαστηρίου.

ρα πολύ καλή, τη θεωρώ, δε, εξαιρετικά υποβλητική και στον τομέα αυτό ξεχωρίζει - κατά τη γνώμη μου πάντα - απ' όλα τ' άλλα adventures της Coktel Vision. Η δράση του είναι ένας ιδιόμορφος μονόδρομος. Ο χαρακτηρισμός ιδιόμορφος έχει σχέση με το ότι μπορεί να ξαναγυρίσεις σε μέρη που ήδη έχεις επισκεφτεί, αλλά και σ' αυτές τις περιπτώσεις η δράση έχει μία κατεύθυνση: συνέχεια προς τα εμπρός. Είναι έξυπνα κατανεμημένη και ακολουθεί τη λογική των καλύτερων φιλμ νουάρ, δηλαδή των συνεχών και απροσδόκητων ανατροπών.

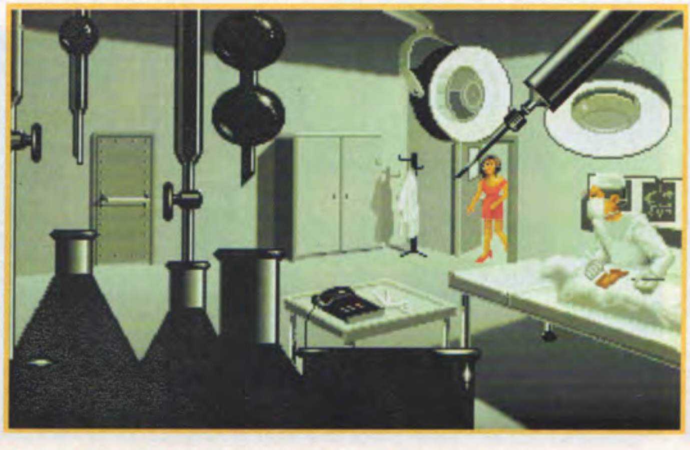
Οπωσδήποτε ανεβάζει το επίπεδο της δράσης ο συνδυασμός δύο σημαντικών στοιχείων. Το ένα είναι το κυνήγι του δολοφόνου, η αναζήτηση του ποιος και του γιατί. Το άλλο είναι η προσπάθεια να σωθείς εσύ η ίδια, μια και μετά από λίγο βρίσκεσαι να είσαι και κυνηγός και κυνηγημένη. Αυτό το ιδιόμορφο κυνηγητό λοιπόν ανεβάζει ποιοτικά τη δράση της περιπέτειας, μια και είναι κάτι που δεν το συναντάμε συχνά σε adventures. Οι γρίφοι του κινούνται γενικά σε ένα μέσο επίπεδο, μερικοί όμως είναι εξαιρετικά δύσκολοι. Ας δούμε όμως κάποιους απ' αυτούς.

Τι λες με τον επιθεωρητή προς το τέλος του adventure, όταν σε βρίσκει αναίσθητη μέσα στη βίλα; Πες λοιπόν τις 2,2,2,1,2,1. Ο επιθεωρητής σού ζητάει τα φιαλίδια και εσύ πας στο μπάνιο, με τη δικαιολογία ότι θέλεις να φρεσκαριστείς. Εδώ τώρα, πια, κάνε κλικ στο waste bin (κάλαθος αχρήστων) και το ανοίγεις. Κάνε κλικ στο χαρτί που είναι πάνω-πάνω. Ξανακάνε κλικ στο waste bin και τώρα κάνε κλικ στη σύριγγα που είναι πάνω-πάνω. Πάρε την. Κάνε κλικ στο jar που βρίσκεται στην αριστερή μεριά του καθρέφτη όπως βλέπεις. Κάνε κλικ στο σκέπασμά του (lid) και το ανοίγεις. Κάνε κλικ στη σύριγγα, στο υγρό του jar (formalin). Εντόπισε στον αριστερό τοίχο, όπως κοιτάς, ένα σημείο (mechanism). Κάνε κλικ σ' αυτό. Ανοίγεις ένα μυστικό ντουλάπι. Κάνε κλικ στο πάνω ράφι, στο spray container. Από το inventory σου κάνε τώρα κλικ τη σύριγγα με τη φορμαλίνη στο άδειο σπρέι. Εχεις τώρα ένα καλό όπλο. Βγες για να αντιμετωπίσεις τον επιθεωρητή.

Το FASCINATION είναι ένα πολύ καλό adventure. Πρωτότυπο, με ένα πολύ καλό σενάριο, γεμάτο μυστήριο, ένταση, ίντριγκες και φόνους. Εχει ένα πολύ απροσδόκητο φινάλε, που θα σας ξαφνιάσει. Προσωπικά το θεωρώ ως το καλύτερο adventure της Coktel Vision, μόνο που είναι λίγο μικρό.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στο ξενοδοχείο Pelican στο Miami, στο δωμάτιο που νοικιάζεις. Εχεις την briefcase αυτού που πέθανε



Η συνάντησή σου με το σατανικό DOC.



Η βίλα Vizcaya, όπου εξελίσσεται το φινάλε.

ADVENTURE



στο αεροπλάνο σου και πρέπει οπωσδήποτε να βρεις το φιαλίδιο που περιέχει. Πήγαινε τον κέρσορα στην πόρτα. Κάνε κλικ στον κέρσορα-έξοδος για να φύγεις. Επανάλαβέ το άλλες δύο φορές. Τώρα θυμάσαι τον κωδικό που σου είπε, πριν πεθάνει: AARGH. Κάνε κλικ στην τσάντα-βαλιτσάκι. Μετακίνησε ένα-ένα τα γράμματα του συνδυασμού, μέχρι να σχηματίσεις τη λέξη AARGH. Τότε το βαλιτσάκι θ' ανοίξει. Μέσα βρίσκεις μια ηλεκτρική οδοντόβουρτσα. Κάνε κλικ σ' αυτήν για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο. Βάλε το διακόπτη της στη θέση ON. Κάνε κλικ στην πρίζα της και βάλε την στην υποδοχή στα δεξιά στην οθόνη. Δεν ταιριάζει. Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse για να την αφήσεις. Κάνε κλικ στο συρτάρι του γραφείου στα δεξιά. Το ανοίγεις και μέσα βλέπεις μια ειδική υποδοχή για πρίζα. Κάνε κλικ σ' αυτήν και πάρε την. Βάλε την στην υποδοχή (πρίζα) στα δεξιά. Τώρα ξανακάνε κλικ στην πρίζα την οδοντόβουρτσα και βάλε την στη νέα υποδοχή στα δεξιά. Είναι στα 220 V. Αλλαξε το διακόπτη στο κάτω μέρος της οδοντόβουρτσας στα 110. Τώρα, το πάνω της μέρος θα ανοίξει και το φιαλίδιο που ψάχνεις θα βρεθεί. Κάνε κλικ σ' αυτό, για να το πάρεις. Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse γία να το βάλεις στο inventory σου. Κάνε κλικ στην πρίζα, στα δεξιά, για να βγάλεις την πρίζα της οδοντόβουρτσας και ξανά κλικ για να βγάλεις ειδική υποδοχή. Την ξαναβάζεις στο συρτάρι. Πάρε την πρίζα του ψυγείου από το πάτωμα και βάλε την στην πρίζα στα δεξιά. Ανοιξε το ψυγείο. Πάρε την κανάτα από το τραπέζι (water jug) και με αυτήν γέμισε τις άδειες παγοθήκες στο ψυγείο. Τώρα πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse (inventory), πάρε το vial και βάλε το μέσα στην παγοθήκη. Κλείσε το ψυγείο. Ετσι, όταν γίνουν τα παγάκια, το φιαλίδιο δεν θα φαίνεται. Τώρα κάνε κλικ στο τηλέφωνο πάνω στο τραπεζάκι και πάτα το 0. Κάνε τώρα κλικ στα βιβλία, στο πάτωμα κάτω από το συρτάρι, που άνοιξες πριν και όπου βρήκες την ειδική έξτρα υποδοχή για την πρίζα. Βλέπεις το τηλέφωνο για το Quantum Lab. Είναι το 734-0825 (μπορεί να είναι και random σε κάθε παιχνίδι). Ξανακάνε κλικ στο τηλέφωνο και πάρε το νούμερο αυτό. Δεν μπορείς να μιλήσεις προς το παρόν. Κάνε κλικ στο μπάνιο και, αφού απολαύσεις το ντουζ και το θέαμα, πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse για να βγεις έξω. Πήγαινε τον κέρσορα στην πόρτα και βγες από το δωμάτιό σου. Κάτω στην αίθουσα υποδοχής, κάνε κλικ στο αντικείμενο πάνω στο τραπεζάκι με τα λουλούδια. Είναι ένα key-ring. Το παίρνεις, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse. Κάνε κλικ στο τασάκι, στο τραπεζάκι ανάμεσα στις δύο πολυθρόνες. Βλέπεις ένα token. Πάρε το, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse. Κλείσε το παράθυρο από το τασάκι. Κάνε κλικ στις εφημερίδες στο τραπεζάκι, στο κάτω μέρος της οθόνης. Μιλούν για το θάνατο του Nichols, στο αεροπλάνο σου. Πάρε την στο inventory σου. Ξανακάνε κλικ στις εφημερίδες... Η συνέχεια στις οθόνες σας.

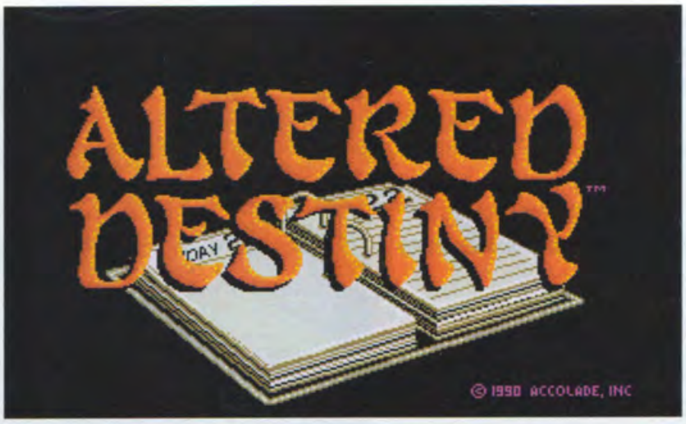
ΕΤΑΙΡΙΑ:............**Coktel Vision**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:.............**IBM και συμβατοί, Amiga, Atari ST**
ΤΥΠΟΣ:............**Clic and point interface, 3-D graphics adventure**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:......**Μέσο /Ανώτερο**

Στους IBM συμβατούς υπάρχουν δύο διαφορετικές εκδόσεις. Η μία περιλαμβάνει δύο δισκέτες των 720 και είναι κοινή έκδοση και για τον Atari ST! Η κοινή αυτή έκδοση για Atari και συμβατούς παίζεται και από δισκέτες, ενώ για να περαστεί στο σκληρό, ανοίγεις πρώτα ένα directory και αντιγράφεις τα αρχεία των δύο δισκετών σ' αυτό. Αργότερα βγήκε μια ειδική έκδοση για τους IBM συμβατούς σε 4 δισκέτες των 1.44, που περιέχει έξτρα κομμάτια κινηματογραφικών ταινιών. Αυτή η έκδοση, φυσικά, παίζεται μόνο μέσω σκληρού δίσκου.



	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
ΓΡΑΦΙΚΑ										
ΣΕΝΑΡΙΟ										
ΗΧΟΣ										
ΔΡΑΣΗ										
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ										
ΓΡΙΦΟΙ										

ADVENTURE



Οπου και αν κοιτάξει κανείς στην Αμερική, θα βρει κάποια ίχνη της άλλοτε βασίλισσας των adventures στη χώρα αυτή, της Infocom. Και μετά την ουσιαστική διάλυση της εταιρίας, όσοι εκ των πρώην προγραμματιστών της κυκλοφόρησαν κάποιο νέο adventure, αυτό ήταν το κάτι άλλο. Ετσι και εδώ ο περίφημος Michael Berlyn, που ως προγραμματιστής της Infocom είχε βγάλει μεταξύ άλλων τα Infidel και Suspended, εδώ υπογράφει ένα πραγματικό διαμάντι, ένα adventure που κάθε φανατικός του είδους πρέπει να αποκτήσει και να δει, αν θέλει να σέβεται τον εαυτό του.

● *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Υπερβολές θα πείτε; Ε; Και όμως. Ο Michael Berlyn είναι ένας εκπληκτικός προγραμματιστής και συγγραφέας. Πριν πάει στην Infocom, είχε βγάλει τα Oo-Topos (το κάτι άλλο, υπάρχει και στον Atari ST) και το Cyborg (εκπληκτικό), με άλλες εταιρίες φυσικά. Εχει κυκλοφορήσει τα μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας Crystal Phoenix, The Integrated Man, Blight και το The Enternal Enemy. Εχει βραβευτεί για τη δουλειά του στα προγράμματα των computers, από Washington Post και τους Times. Εχει διδάξει δε και science fiction writing - κρατηθείτε παρακαλώ! - στο Harvard University. Μια πραγματική μεγαλοφυία δηλαδή.

Καιρό τώρα ήθελα να παρουσιάσουμε το adventure αυτό, αλλά δεν έβρισκα ευκαιρία. Πριν προχωρήσουμε στην αναλυτική παρουσίασή του, δυο σχόλια πάνω στις εκδόσεις που έχουν γίνει. Πρωτοκυκλοφόρησε στην Amiga, σε 16χρωμη έκδοση. Ακολούθησε αυτή στους IBM συμβατούς, και μετά βγήκε μια νέα 32χρωμη έκδοση για την Amiga. Σημειώστε επίσης ότι το ALTERED DESTINY είναι το πρώτο από τα τρία adventures που κυκλοφόρησε η Accolade, δηλαδή τα SEARCH FOR THE KING και LOST IN L.A. Αργησε όμως πάρα πάρα πολύ να έρθει πρωτότυπο στη χώρα μας, σχεδόν ένα χρόνο μετά την κανονική κυκλοφορία του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο P.J. Barrett και μετά από μια κοπιαστική βδομάδα κανονίζεις να περάσεις το βράδυ μαζί με τη φίλη σου Trudy Foxlitner. Αυτή, έτσι κι αλλιώς, θέλει να δει ένα μουσικό πρόγραμμα στην τηλεόραση. Γυρνώντας από τη δουλειά, πας στο κατάστημα όπου έχεις δώσει για επιδιόρθωση την τηλεόρασή σου. Στην πόρτα "τρακάρεις" με έναν τεράστιο τύπο, πραγματικό τέρας. Μέσα, έκπληκτος μαθαίνεις ότι ο καταστηματάρχης έδωσε την τηλεόρασή σου κατά λάθος στον τύπο που είδες πριν από λίγο. Προσφέρεται όμως να σου δώσει την τηλεόραση του τύπου, μια πολύ εξελιγμένης τεχνολογίας τηλεόραση, μια και αυτός που βγήκε πριν από λίγο του είπε ότι θα έφευγε για ένα μικρό ταξιδάκι, μέχρι δηλαδή να ξαναγίνει η ανταλλαγή των δύο τηλεοράσεων. Δέχεσαι, την παίρνεις και πας στο σπίτι σου. Ενώ φτιάχνεις ένα μπολ με ποπ-κορν, έρχεται και η φιλενάδα σου η Trudy και πάει στην τουαλέτα για να φορέσει κάτι πιο αισθησιακό. Σου ζητά να ανοίξεις την τηλεόραση και εσύ δεν χάνεις ευκαιρία. Αγκαλιά με το ποπ-κορν, κάθεσαι και ανοίγεις την τηλεόραση. Εκπληκτος βλέπεις να σε τραβά καταπάνω της, να σε ρουφά και ξαφνικά να βρίσκε-



Αντιμετωπίζοντας τον Herman, στο φινάλε.



Από την εισαγωγή.

ADVENTURE

σαι σε μια άγνωστη διάσταση, χαμένος κάπου στο διάστημα. Εδώ έκπληκτος βλέπεις μια μάζα, με σχήμα προσώπου, να σου μιλά. Ετσι μαθαίνεις για τον Jonquah, που είναι ο υπεύθυνος της μετακίνησής σου αυτής, και για τον πολεμιστή που περίμενε, αυτόν που "τράκαρες" έξω από το κατάστημα. Γιατί όλα αυτά; Ο Helmar, ο αδελφός του Jonquah, έχει κλέψει το jewel of light και απειλεί να καταστρέψει τον κόσμο τους. Είσαι η μόνη τους ελπίδα, έστω και αν περιμένανε κάποιον καλύτερο από σένα.

Ο χρόνος λιγοστεύει και πρέπει να δράσεις χωρίς άλλη καθυστέρηση. Ξέρεις καλά ότι η μοναδική σου ελπίδα για να γυρίσεις πίσω, στον κόσμο σου, στο σπίτι σου, στη γη, είναι να έχει αίσιο τέλος η αποστολή σου. Ο διαβολικός Helmar όμως, σίγουρα ονειρεύεται άλλες εξελίξεις. Να 'στε σίγουροι γι' αυτό!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

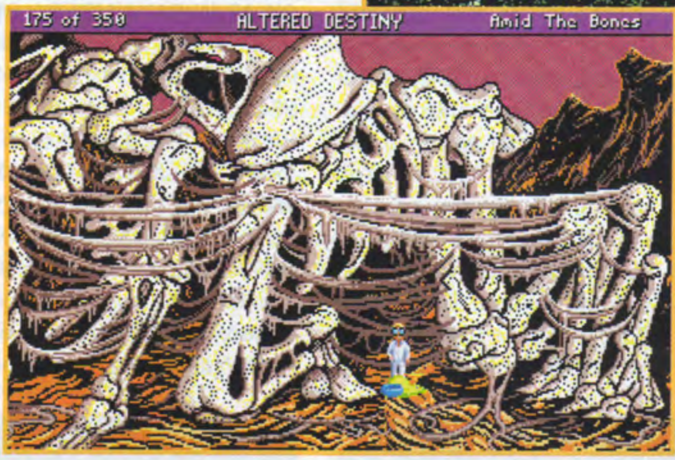
Είμαι σίγουρος ότι η βαθμολογία στα γραφικά θα σας ξαφνιάσει. Δεκαεξάχρωμο και να παίρνει τόσο υψηλή βαθμολογία; Ναι, γιατί η βαθμολογία πάει κυρίως στα εκπληκτικά σχέδια του Michael Berlyn και στο φανταστικό κόσμο που έχει δημιουργήσει. Πρόκειται για ένα μικρό θαύμα, σίγουρα ό,τι καλύτερο έχω δει στο επίπεδο του φανταστικού, στον τομέα αυτό. Ολα έχουν υπολογιστεί με μια μοναδική προσέγγιση που σε αφήνουν άφωνο με την τελειότητά τους. Οι διάφοροι χαρακτήρες είναι μοναδικοί, η σύλληψη των τριών "ιπτάμενων" νησιών φοβερή, οι διάφοροι κόσμοι - τοποθεσίες πέρα από κάθε περιγραφή. Θεωρώ, εν ολίγοις, ότι η καθαρόαιμη VGA έκδοση αυτού του adventure στα 256 χρώματα θα άγγιζε το τέλειο στον τομέα των γραφικών. Ο ήχος του περιλαμβάνει μερικά πολύ ωραία και πολύ πρωτότυπα μουσικά θέματα, αλλά αποδεικνύεται λίγος, μια και δεν έχει ανάλογη διάρκεια, με αποτέλεσμα μετά από λίγο να χάνεται τελείως. Είναι το πιο αδύνατο σημείο της περιπέτειας και σίγουρα ά-



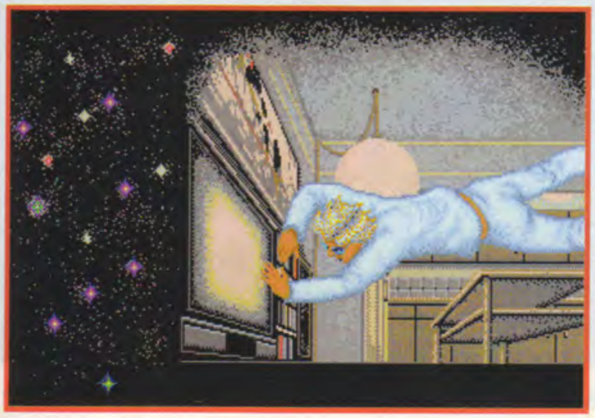
Αναζητώντας και βρίσκοντας τον John Quah.



Ο άλλος κόσμος, των ονείρων σου.



Στο νεκροταφείο, στο βάθος του φαραγγιού του φόβου.



Ενώ σε "ρουφά" η τηλεόραση σου.



Ταξιδεύοντας για το νησί του Hermar.

ADVENTURE





Με τον αρχικηπουρό. Από εδώ δίνοντας νερό θα πάρεις τους κρυστάλους.

Οαρχισιδηρουργός. Αυτός θα σου φτιάξει και το κλουβί

ξιζε μεγαλύτερης προσοχής.

Ο χειρισμός του; Εδώ έχουμε ένα μικρό θαύμα. Ξεχάστε όσα προβλήματα πιθανόν να σας έφερε στη μνήμη το άκουσμα τού ότι είναι το πρώτο στη σειρά και ακολούθησε το SEARCH FOR THE KING. Εδώ όλα έχουν υπολογιστεί σε κάθε λεπτομέρεια. Κατ' αρχήν, η κίνηση του ήρωα γίνεται είτε με το mouse είτε, πολύ καλύτερα με τα arrow keys ή ακόμη καλύτερα με το numeric keypad. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse και κρατώντας το πατημένο, επίσης κάνετε τον ήρωα να ακολουθεί τον κέρσορα του mouse!!! Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεις το System Menu. Αυτό περιέχει τα FILE (Restart, Save, Load, Quit), SOUND (ρυθμίζει τον ήχο on/off, το ίδιο γίνεται και με τα πλήκτρα Alt και S), SPEED (ρυθμίζει την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα, αυτό γίνεται επίσης και με τα πλήκτρα + και -), HELP (μάλλον ένα αστείο των προγραμματιστών). Οι εντολές πληκτρολογούνται κανονικά, όπως στο παλιό και καλό user interface της Sierra.

Το πρόγραμμα καταλαβαίνει ρήματα, όπως: ASK ABOUT (AB), ASK FOR, AWAKEN, CHOP, CLIMB, CUT, DROP, DREAM, EAT, EXAMINE, FILL, GET, GIVE, JUMP, LISTEN, LISTEN TO, LOOK (L), LOOK AT/IN/ON/ UNDER/ BEHIND, MAKE, OPEN, POINT, POUR, PULL, PUSH, PUT, SET, SIGNAL, SIGN, SLEEP, SMELL, SUCK, TAKE (T), TALK, TALK TO, TOUCH, WAVE, WIELD κ.λπ. Προσέξτε τα SLEEP, DREAM, CHOP, POINT, WIELD. Λίγο ασυνήθιστα, αλλά θα σας χρειαστούν οπωσδήποτε στη διάρκεια του παιγνιδιού. Το καλό είναι ότι, τυπώνοντας προσεκτικά την εντολή LOOK ή ρωτώντας τους διάφορους χαρακτήρες που θα συναντάς για όλα όσα θα ήθελες περισσότερες πληροφορίες, παίρνεις μια πληθώρα hints που πραγματικά εντυπωσιάζει. Εχει γίνει φοβερή δουλειά στον τομέα αυτό και τίποτα δεν έχει αφεθεί στην τύχη. Το manual εξηγεί πολύ λεπτομερειακά οτιδήποτε άλλο θα θέλατε να μάθετε γύρω από το χειρισμό του. Το μοναδικό πρόβλημα που εντόπισα είναι στον αριθμό των θέσεων για Saves που έχει, μόνο 10. Πάλι καλά όμως που πρόβλεψαν να μπορείς ν' αλλάζεις directory και έτσι να σώζεις και αλλού. Τα manuals της περιπέτειας είναι εκπληκτικά. Το ένα εξηγεί τα πάντα γύρω από το χειρισμό του και το άλλο, το Travel Diary, περιέχει μοναδικές πληροφορίες και πρωτότυπα σκίτσα για όλους τους χαρακτήρες που θα συναντήσεις στην περιπέτεια. Διαβάστε το οπωσδήποτε. Εκτός από ένα σπάνιο δείγμα γραφής του Michael Berlyn, περιέχει πληθώρα σημαντικότατων hints, χωρίς τα οποία δεν θα μπορέσετε να τελειώσετε την περιπέτεια. Από



Ο Hermar, παρακολουθώντας την αφιξή σου.



Με τοδαίμονα-φύλακα της σπηλιάς.

τις καλύτερες δουλειές στον τομέα αυτό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του ALTERED DESTINY είναι μοναδική, μια και πρόκειται για ένα πραγματικά ξεχωριστό adventure, που όμοιό του δεν θα έχετε ξανασυναντήσει και στο οποίο η υπογραφή του Berlyn είναι μια μοναδική εγγύηση. Ζεις έναν απίστευτο κόσμο, όπου όμως έχουν κατορθώσει τα πάντα να διαπερνώνται από μια εσωτερική λογική που διέπει τον κόσμο αυτό. Ακούγεται απίθανο, αλλά είναι γεγονός. Πρόκειται για τον καλύτερο και πιο πλήρες φανταστικό κόσμο, που έχω συναντήσει ως τώρα σε adventure. Δεν υπάρχει κάτι το κοντινό του για σύγκριση. Η δράση του είναι πάρα πολύ έξυπνα κατανεμημένη σε μια πληθώρα ξεχωριστών μικρών αποστολών, που όλες έχουν μια, έστω μικρή, σχέση μεταξύ τους, και που πρέπει να ολοκληρωθούν πριν αρχίσει το τελικό ταξίδι, ένα ταξίδι χωρίς επιστροφή, και στο οποίο η αναμέτρησή σου με τον Helmar σημαίνει για σένα ζωή ή θάνατος. Θα συναντήσεις τους πιο απίθανους χαρακτήρες, όπως το "μάγο" Vindah, την εκπληκτική Lantra, την κηπουρό, τον master Towhee, το φύλακα των scrolls, το εκπληκτικό spring που σε μεταμορφώνει σε έναν άνθρωπο - δέντρο (!), τα τρομερά Vulas, που τώρα πια οι φοβεροί σκελετοί τους γεμίζουν το φαράγγι του φόβου, και άλλους πολλούς. Ποιο είναι το πιο χρήσιμο αντικείμενο στο adventure; Δύσκολο να πεις, μια και όλα παίζουν λίγο πολύ το ρόλο τους. Ενα όμως παίζει πολύ αποφασιστικό ρόλο, μια και στο τέλος της περιπέτειας, όταν βρεθείς αντιμέτωπος με τον Helmar, διαλέγεις ένα από τα αντικείμενα που κουβαλάς ως όπλο για να τον αντιμετωπίσεις και να τον νικήσεις φυσικά. Αυτό είναι ένας καθρέφτης. Πώς τον παίρνεις; Πήγαινε στο δάσος και προχώρησε μια οθόνη αριστερά, μια νότια και μια δεξιά. Εδώ κάνε LOOK, LOOK HAMMOCK και πηγαίνοντας κοντά στην αιώρα, SLEEP. Τώρα τύπωσε τη μαγική λέξη DREAM. Στον άλλο κόσμο, που είναι αντανάκλαση αυτού όπου ήσουνα, αμέσως WAKE UP και LOOK, LOOK ROCKS, PUSH ROCKS και CLIMB DOWN. Εδώ LOOK, LOOK KAYLEF, TALK TO KAYLEF, ASK ABOUT MATE, ASK ABOUT IMAGE, LOOK TREES, LOOK LEFT TREE, πήγαινε κοντά σ' αυτό και CHOP TREE, έχοντας φυσικά το axe. Μετά LOOK RIGHT TREE, πήγαινε κοντά και CHOP RIGHT TREE. Προχώρησε πάνω στους πεσμένους κορμούς και GET PICTURE. Γύρνα πίσω, GIVE PICTURE TO KAYLEF, σου δίνει τον περιβόητο καθρέφτη, GET MIRROR, LOOK MIRROR. Πήγαινε και CLIMB ROCKS. Πάνω τύπωσε SLEEP. Στον κανονικό κόσμο πια, WAKE UP.

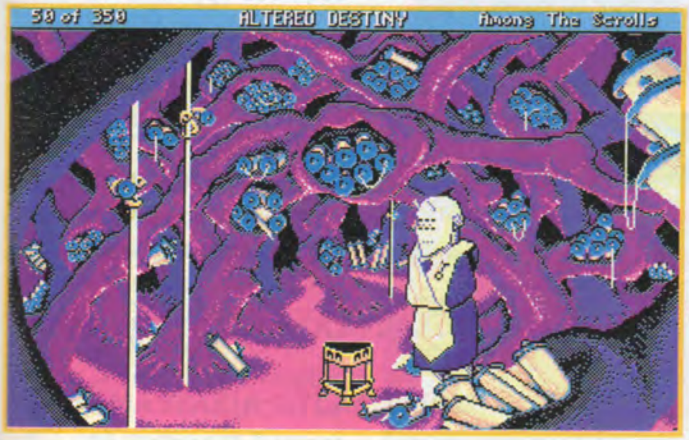


Το πουλί χορεύοντας θα ζωγραφίσει το χάρτη στο φύλλο.

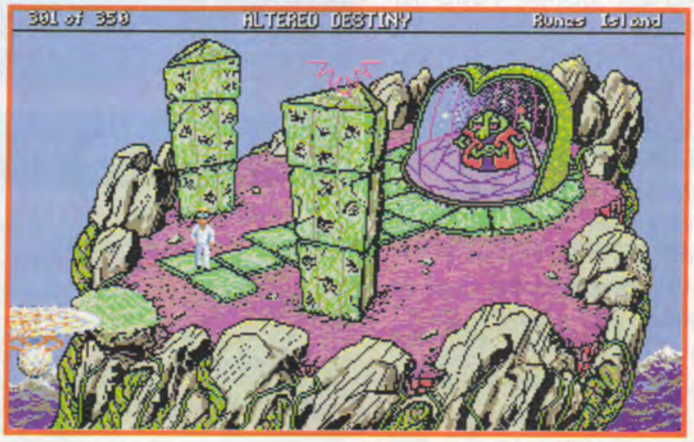
Το ALTERED DESTINY είναι ό,τι πιο φανταστικό έχετε δει στο χώρο των science fiction adventures. Φέρει την υπογραφή του Michael Berlyn και αυτό από μόνο του σημαίνει ένα πράγμα: τρέξτε να το αγοράσετε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς πάνω σ' ένα από τα δύο ιπτάμενα νησιά. Προχώρησε μια οθόνη δεξιά και μπες στη σπηλιά, όλο δεξιά. Μέσα



Ο φύλακας των scrools.



Το ιπτάμενο νησί του οραματιστή.

ADVENTURE

ΕΤΑΙΡΙΑ: **Accolade**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: **IBM και συμβατοί, Amiga**
ΤΥΠΟΣ: **3D- graphics, animated adventure**
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: **Υπολογιστής 286 και πάνω. Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο.**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **Μέσο /Ανώτερο**

Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 2,4 MB χωρίς τα saves.
Υποστηρίζει 16χρωμα γραφικά VGA/MCGA, ενώ στην έκδοση της Amiga έχει 32χρωμα! Υποστηρίζει τις γνωστές κάρτες μουσικής. Το πακέτο που είδαμε περιείχε οκτώ δισκέτες των 360.





τύπωσε LOOK, LOOK ALNAR, LOOK SWORD, LOOK AXE, GET SWORD (+3), GET AXE (+5/8), ASK ABOUT SWORD, ASK ABOUT AXE, ASK ABOUT METAL. Για να φύγεις από την οθόνη αυτή, τύπωσε LEAVE. Εξω από τη σπηλιά, προχώρησε μια οθόνη αριστερά και πέρνα κάτω από την αψίδα. Στους IBM συμβατούς το πέρασμα αυτό το κάνει το πρόγραμμα μόνο του. Στην Amiga όμως, θέλει πολλή προσοχή (γι' αυτό σώσε πριν), επειδή ο ήρωας πολλές φορές κολλάει κάτω από την πέτρινη αψίδα. Μόλις περάσεις, προχώρησε λίγο βόρεια και κατέβα τις σκάλες στ' αριστερά. Εδώ LOOK, LOOK SIGN και LEAVE. Παραδόξως εδώ δεν κάνεις τίποτα μέχρι και το τέλος της περιπέτειας. Αφού ξαναβγείς πάνω, πήγαινε από την πάνω μεριά όμως μια οθόνη δεξιά. Εδώ κατέβα προσεκτικά τις σκάλες και προχώρησε λίγο βόρεια και δεξιά (NE) στο άνοιγμα που φαίνεται. Πλησίασε τα ράφια στ' αριστερά όπως βλέπεις και τύπωσε LOOK, LOOK TENTRO, LOOK MECHANISM, LOOK SHELF, GET BOTTLE (+2/10), GET GOLD TUBE (+2/12), POINT TUBE AT FRAGS. Τα μαζεύεις μέσα στο σωλήνα (+5/17). Τώρα LOOK IN TUBE, LOOK TUBULAR FRAG, LOOK SQUARE FRAG, LOOK PYRAMID FRAG, LOOK SMALLISH FRAG. Τώρα πλησίασε στον κυρίως πάγκο και GET SPHERE (+1/18), LOOK SPHERE, LOOK (μια 3 1/2 δισκέτα!), ASK TENTRO ABOUT BOTTLE, ASK TENTRO ABOUT TUBE, ASK TENTRO ABOUT FRAGS. Δεν έχεις να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, έτσι λοιπόν φύγε. Αφού αλλάξει η οθόνη, πήγαινε και ανέβα τις σκάλες.

Πάνω πήγαινε άλλη μια οθόνη δεξιά. Στη νέα αυτή οθόνη προχώρησε νότια. Οταν φτάσεις στο κάτω μέρος, κάνε LOOK ROCKS. Εδώ DROP AXE και DROP SWORD. Προχώρησε και στάσου στον επίπεδο βράχο, στα δεξιά, στην άκρη του ιπτάμενου νησιού. Μόλις σταθείς σ' αυτήν τη μικρή πλατφόρμα (+3/21), ένας παράξενος μεταφορέας έρχεται.

Οταν έρθει δίπλα σου, ανέβα σ' αυτόν. Σε πηγαίνει στο άλλο ιπτάμενο νησί. Αφού κατέβεις στο Runes Island, κάνε LOOK και LOOK RUNES. Μπες μέσα στην σπηλιά. Εδώ LOOK, LOOK VINDAH, TALK TO VINDAH, ASK ABOUT DIVINATIONS (η ερώτηση - κλειδί), ASK ABOUT INDELLA BIRD, ASK ABOUT WOODS, ASK ABOUT SPRINGS, ASK ABOUT HELMAR, ASK ABOUT JONQUAH, ASK ABOUT ORDER, ASK ABOUT JEWEL. Για να φύγεις, τύπωσε LEAVE. Ανέβα ξανά στο μεταφορέα.

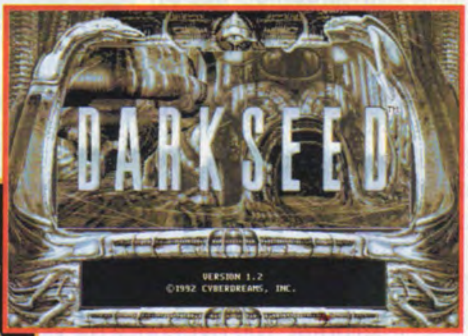
Οταν φτάσεις απέναντι, πήγαινε κοντά στα όπλα που έριξες κάτω πριν λίγο και GET SWORD, GET AXE, LOOK CREATURES, ρωτά αυτά που "πετάνε". Αν περνάει το πιο μικρό, LOOK SMALL FLOATER, ενώ, αν υπάρχει το πιο μεγάλο, LOOK LARGE FLOATER. Κατέβα λίγο πιο νότια από εκεί όπου είχες τα όπλα σου και απ' όπου και αν περάσει ένα small floater, τύπωσε GET SMALL FLOATER (+4/25). Μ' αυτό κατεβαίνεις κάτω. Εδώ πια τύπωσε LOOK, DROP SWORD. Η συνέχεια στις οθόνες σας.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ADVENTURE

Η συμμετοχή στο διαγωνισμό ξεπέρασε κάθε προσδοκία μας! Σκεφτόμαστε, μάλιστα, να τον καθιερώσουμε σε μόνιμη βάση και να έχουμε τρία ειδικά βραβεία, για να τα αποστέλλουμε στις εταιρίες στις οποίες θα ανήκουν τα τρία πρώτα adventures.







ΤΕΛΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (Lucasfilm): 909**
2. **MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm): 890**
3. **DARKSEED (Cyberdreams): 625**
4. **THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (Electronic Arts): 459**
5. **KYRANDIA (Westwood Studios): 450**
6. **KING'S QUEST 6 (Sierra): 413**
7. **CONQUEST FOR THE LONGBOW (Sierra): 341**
8. **ECOQUEST 1 (Sierra): 131**
9. **GATEWAY (Legend): 90**
10. **QUEST FOR THE GLORY 3 (Sierra): 76**

Ακολουθούν τα LURE OF THE TEMPTRESS, CURSE OF ENCHANTIA, MARTIAN MEMORANDUM κ.ά. Οι τυχεροί της κλήρωσης, στην οποία συμμετείχαν όλοι όσοι είχαν αποστείλει συμπληρωμένα τα ειδικά κουπόνια για το διαγωνισμό μας, είναι:

1. **ΑΠΕΡΓΗ ΦΩΤΕΙΝΗ**
(Φαίδρας 13-15, Χαριλάου, 542 49 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ)
2. **ΑΝΤΩΝΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**
(Δεκελείας 134, Νέα Φιλαδέλφεια, 143 41 ΑΘΗΝΑ)
3. **ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΠΑΚΑΤΣΕΛΟΣ**
(Μπουμπουλίνας 1, Γαλάτσι, 111 46 ΑΘΗΝΑ)
4. **ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΣΤΕΛΛΟΥ**
(Μ. Αγγελου 27 & Φερρών 8, Πετρούπολη, 131 21 ΑΘΗΝΑ)

Οι τέσσερις νικητές μπορούν να παραλάβουν από ένα adventure της αρεσκείας τους από τα καταστήματα PLAY VISION (Σολωμού 34, Εξάρχεια, τηλ.: 3617774) και GAME STUDIO (Μπόταση 14, Εξάρχεια, τηλ.: 3602397).

ADVENTURE S.O.S

Σίγουρα, διαφορετικό. Επιτέλους, τετρασέλιδο. Αλλά για να μην χαίρεστε και πολύ, πρόκειται για πολύ ειδικό άρθρο. Δηλαδή, από τον άλλο μήνα θα ξαναγυρίσει η στήλη αυτή στην κανονική δισέλιδη μορφή της. Ποιος ο λόγος λοιπόν του τετρασέλιδου αυτού; Η ανάγκη να αποκαλύψουμε μερικά μυστικά των φοβερών λαβυρίνθων του EYE OF THE BEHOLDER 2, ενός από τα πιο σπουδαία αλλά και πιο δύσκολα R.P.G. που έχω δει ως τώρα. Και μην νομίζετε ότι έχω ξεχάσει τον αποσβολωμένο αρχισυντάκτη μας. Απλά, η συνέχεια της ιστορίας του αναβάλλεται για το επόμενο τεύχος. Εν τω μεταξύ χρόνια πολλά στην Αγγελική Λούβη που και γενέθλια έχει, αλλά και γιορτάζει αυτόν το μήνα. Χωρίς την απεριόριστη υποστήριξή της, τώρα δεν θα βρισκόμουνα εδώ για να γράφω στο περιοδικό.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

EYE OF THE BEHOLDER 2

Αφορμή για την παρουσίαση ορισμένων γρίφων του EYE OF THE BEHOLDER 2 αποτέλεσε η προσωπική μου εμπειρία από το παιγνίδι αυτό. Δεν μπορώ να θυμηθώ πόσα χρόνια είχα να "κολλήσω" τόσο άσχημα σ' ένα γρίφο. Τέσσερα, πέντε; Ειλικρινά, δεν θυμάμαι καλά. Ξανάζησα λοιπόν την τραγωδία του adventurer, που δεν ξέρει τι κάνει σ' ένα σημείο μιας περιπέτειας. Την αγωνία τού να δοκιμάζεις τη μια ιδέα πίσω από την άλλη. Τα τηλέφωνα στους φίλους σου, ψάχνοντας απελπισμένα για κάποια βοήθεια, για κάποια αχτίδα φωτός. Και να μην αντιμετωπίζεις παρά το απόλυτο μηδέν, το τίποτα. Ο,τι και αν δοκίμαζα, κατέληγε σε παταγώδη αποτυχία.

Πού είχα κολλήσει; Πώς να περάσω τους τρεις Beholders, που βρίσκονται στην αρχή του επιπέδου "Silver Tower level 3";



Στην πράξη διαπίστωσα ότι οι περισσότεροι που μου είχαν πει πως το είχαν τελειώσει, απλούστατα έλεγαν ψέματα. Δεν είναι δυνατόν να μη θυμάται, όποιος έχει περάσει το σημείο αυτό, τι κάνει με τα τέρατα αυτά, απλά, γιατί κατά τη γνώμη μου, αυτό το σημείο είναι και το πιο δύσκολο του παιγνιδιού.

Είχα αποφασίσει να περιμένω τον Αντώνη Λεκόπουλο, που ξέρω σίγουρα ότι το έχει τελειώσει, μια και είχα φτάσει να το ξαναπαίξω τρεις φορές ως το σημείο αυτό, ψάχνοντας μήπως και έχω ξεχάσει τίποτα άλλο, μέχρι τότε. Μάταιες προσπάθειες. Και τότε ξαφνικά, ο τωρινός αρχισυντάκτης μας, ο Ουμπέρτο, μου είπε τι θυμόταν πως είχε κάνει αυτός. Το δοκίμασα αλλά τίποτα. Αφού περίμενα τρεις μήνες, το ξανάπιασα. Δοκίμασα μια παραλλαγή στην ιδέα του Ουμπέρτο. Και αυτό ήταν.

Δούλεψε με απόλυτη επιτυχία. Από τη μανία που είχε συσσωρευτεί μέσα μου, ξανάπαιξα γύρω στις 15 φορές το σημείο αυτό! Ολα πλέον δούλευαν ρολόι. Ηδονιζόμουν να σκοτώνω τα Beholders που μέχρι τη στιγμή εκείνη μου είχαν κάνει τη ζωή σκέτη κόλαση!!!

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Ξεκινάς το επίπεδο αυτό (SILVER TOWER, LEVEL 3) στο σημείο 1 του χάρτη. Οι σκάλες αυτές οδηγούν πίσω στο Silver Tower, level 2, αλλά πρόκειται για ένα δρόμο χωρίς επιστροφή, μια και ο διαβολικός Dran Draggore έκλεισε τις πόρτες πίσω σου. Στο σημείο 2 ανέβα τις σκάλες και θα βρεθείς στο σημείο 3. Το 4A είναι μια τηλεμεταφορά που τυχαία (random) συνδέεται με τις τηλεμεταφορείς 4B, 4C, 4D, 4E και 4F.

Στα κομμάτια του επιπέδου αυτού, στα οποία αντιστοιχούν οι τηλεμεταφορείς 4B, 4C, 4D, και 4F, στα σημεία 5 βρίσκονται τέσσερα συνολικά darkmoon keys. Συνέχισε να μπαινοβγαίνεις στους τηλεμεταφορείς, μέχρι να μαζέψεις και τα 4 κλειδιά. Τώρα, μπαινοβγαίνοντας στους τηλεμεταφορείς, σταμάτησε στο 4E.

Εδώ στο χάρτη στα σημεία 6 βρίσκονται τέσσερις κλειδαριές. Βάζοντας σε καθεμία απ' αυτές και από ένα darkmoon key ανοίγεις την πόρτα που είναι στα δεξιά όπως βλέπεις. Προχώρησε μια θέση πριν από το σημείο 8 και κάνε SAVE. Βόρεια, αν ανοίξεις την πόρτα, θα βρεθείς αντιμέτωπος μ' ένα beholder. Προς το παρόν όμως με κλειστή την πόρτα, δεν σ' ενοχλεί, γι' αυτό και εσύ άφησέ το εκεί. Τώρα πατώντας στο σημείο 8, ανοίγει αυτόματα η πόρτα νότια και ένα beholder βγαίνει από εκεί. Και ακόμη χειρότερα, συνεχίζοντας δεξιά, άλλο ένα beholder σε περιμένει στο σημείο 10. Πώς τα νικάς λοιπόν;

Τα beholders είναι από τα πιο φοβερά τέρατα όλου του παιγνιδιού. Και αυτό γιατί από τη μια μεριά είναι άτρωτα σ' οποιοδήποτε spell και αν δοκιμάσεις, από την άλλη ρίχνουν αυτά κάτι φοβερά spells, που ειδικά ένα απ' αυτά, το Desintegrate, μπορεί να εξολο-

θρεύσει μ' ένα χτύπημα και όλη την ομάδα σου!!! Σαν να μην φτάνουν αυτά, είναι και χοντρόπετσα, δηλαδή έχουν ισχυρό AC (Armour Class), που σημαίνει ότι θέλουν αρκετά χτυπήματα μέχρι να νικηθούν. Ποια είναι η καλύτερη τακτική μάχης γι' αυτά; Βάλε στην πρώτη γραμμή τους δυο καλύτερους πολεμιστές σου. Βάλε στο ένα σου χέρι ένα long sword και στο δεύτερο χέρι ένα short sword. Ετσι μπορούν οι μαχητές σου να δίνουν δύο χτυπήματα. Βάλε τον Cleric και τον Mage της ομάδας να κάνουν cast τα Haste και Prayer spells, που ανεβάζουν το ηθικό και τα αντανακλαστικά της ομάδας σου.

Τώρα είσαι έτοιμος για τη μάχη της ζωής σου, βάζοντας καλά στο μυαλό σου το εξής: για να νικήσεις τα beholders, δεν πρέπει να σταθείς πάνω από δύο δευτερόλεπτα μπροστά τους, αλλιώς είσαι νεκρός. Χτύπα και απομακρύνσου. Μόνο αυτό. Αν είχες να αντιμετωπίσεις μόνο ένα beholder, μπορείς να το οδηγήσεις κάπου που να έχεις δυο τετράγωνα δεξιά - αριστερά χώρο.

Κάθεσαι στο δεξί και, όταν έρθει μπροστά σου, το κτυπάς και αμέσως αριστερά. Οταν έρθει πάλι μπροστά σου, το κτυπάς και αμέσως στο πλάι, στα δεξιά. Ετσι σιγά σιγά θα το σκοτώσεις.

Μ' αυτήν την τακτική γενικά νικάς τα beholders. Εδώ όμως έχεις δυο μαζί και αυτό δεν πιάνει, γιατί πολύ απλά αυτά θα σε περικυκλώσουν. Κάνε λοιπόν τα εξής: αφού ετοιμάσεις την ομάδα σου, όπως είπαμε πιο πριν, στάσου ένα δυο τετράγωνα πριν από το σημείο 8 του χάρτη, κάνε ένα SAVE και την προσευχή του.

Είναι προφανές ότι δεν μπορείς να τα πολεμήσεις στο διάδρομο αυτό. Πρέπει να τα οδηγήσεις κάπου αλλού. Πάρε φόρα λοιπόν και προχώρα δεξιά. Μάθε να κινείσαι γι' αυτές τις



έκτακτες περιπτώσεις με τα arrow keys. Περνώντας το σημείο 10 θα βγει και το άλλο beholder. Ετσι θα σε κυνηγούν δύο. Προχώρησε μέχρι το τέρμα του διαδρόμου και τώρα στρίψε 180 μοίρες, δηλαδή να κοιτάς αριστερά (η πυξίδα να δείχνει WEST). Πρέπει να κάνεις τα beholders να σε ακολουθήσουν. Εν ανάγκη λοιπόν, αν δεν τα βλέπεις να 'ρχονται, πλησίασέ τα λίγο.

Μόλις όμως τα δεις, αμέσως όπισθεν. (Είναι σημαντικό να μη σε κτυπήσουν τα μαγικά τους.)

Ετσι σιγά σιγά οδήγησέ τα στο μεγάλο άνοιγμα που είναι στο χάρτη με τα 8 τετράγωνα - οθόνες, δεξιά του σημείου 14 και βόρεια από τα 13Α, 13Β και 11, εκεί δηλαδή όπου καταλήγει ο μακρύς και στενός διάδρομος. Οταν εμφανιστούν και εδώ, τρέξε και μπες στο διάδρομο που είναι ανάμεσα ακριβώς στα γράμματα Α και Β. Τα δύο beholders θα κάτσουν στο πάνω μέρος του διαδρόμου αυτού χωρίς να μπαίνουν μέσα και θα πηγαινοέρχονται στα σημεία Α, Γ, Δ. Εσύ λοιπόν τώρα πια δεν έχεις παρά να φτάνεις ένα τετράγωνο πριν από το Α, και μόλις ένα beholder έρθει μπροστά σου, πολύ γρήγορα, δύο χτυπήματα και αμέσως όπισθεν ολοταχώς, ώστε να αποφύγεις το spell που σου ρίχνει. (Θα το βλέπεις σαν ένα μπλε που θα έρχεται καταπάνω σου.)

Οταν αυτό χαθεί, μια και συνήθως έχει ακτίνα δράσης 4-5 τετράγωνα, ξανά πάνω, ξανά χτύπημα στα beholders και ξανά πίσω ολοταχώς. Συνέχισε αυτή την τακτική, μέχρι να νικήσεις πρώτα το ένα και μετά το άλλο beholder. Αφού τα νικήσεις, κάνε ξανά SAVE, ξεκούρασε την ομάδα σου, ξανακάνε τα spell Haste και Prayer



και, μια και ήδη θα σου έχουν βγει όλα τα αιμοδιψή ένστικτά σου, ώρα και για το τρίτο beholder της παρέας.

Πήγαινε πίσω στο σημείο 8, ένα τετράγωνο αριστερά, άνοιξε την πόρτα βόρεια και μπες μέσα. Οδήγησε το beholder αυτό στο ίδιο σημείο με τα άλλα και με την ίδια τακτική νίκησέ το. Ετσι νικάς τα τρία πρώτα σου beholders.

Τώρα πια πήγαινε προς το σημείο 12Α. Εδώ θα είναι ένα Will o' Wisp που θα σε περιμένει. Κτυπώντας το θα πάει στα σημεία πρώτα στο 12Β και μετά στο 12C.

Μην προχωρήσεις στο 12Β για να το κτυπήσεις, γιατί πατώντας στο 12Β, μια fireball θα κτυπήσει την ομάδα σου και είναι πιθανόν να θρηνήσεις κάποιο νεκρό. Αντ' αυτού, αφού κάνεις πρώτα ένα SAVE από τη θέση 12Α, πήγαινε ένα βήμα μπροστά και αμέσως (με τα arrow keys) ένα βήμα πίσω. Η fireball θα πυροδοτείται και αντί για σένα θα κτυπά το Will o' Wisp. Μετά από αρκετά χτυπήματα από μπρος και από πίσω, θα το σκοτώσεις.

Δύο τρία σημεία ακόμη για το επίπεδο αυτό. Στο σημείο 13Β πήγαινε WEST. Οι τοίχοι είναι ψεύτικοι. Οταν πρωτομπαίνεις σ' αυτό το μέρος του επιπέδου,

Οσοι στέλνετε γράμματα στη στήλη, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, και να γράφετε μέσα στο γράμμα τα αναλυτικά στοιχεία σας (όνομα και διεύθυνση), καθώς και την υποσημείωση: Προς το Adventure S.O.S. του PIXEL.

τα 16Α είναι μη κινούμενοι τοίχοι και τα 16C είναι κινούμενοι, δηλαδή σπρώχνοντάς τους προχωράς. Αν φτάσεις στο σημείο 16Β, έχει ένα κουμπί στον τοίχο.

Πατώντας το κάνεις τους τοίχους 16Α κινητούς και τους 16C ακίνητους. Σε κάθε περίπτωση βρες το δρόμο σου προς το σημείο 17. Πριν μπεις στο άνοιγμα των τεσσάρων αυτών τετραγώνων, κάνε SAVE και κάνε cast τα Haste και Prayer spell. Μπαίνοντας στα τέσσερα τετράγωνα που είναι το 17, βλέπεις ένα τραυματισμένο beholder. Γιάτρεψέ το και θα σου επιτεθεί. Νίκησέ το στα τετράγωνα αυτά με την τακτική τού χτύπα, βήμα δεξιά ή αριστερά, χτύπα κ.λπ. που περιγράψαμε πιο πριν. Αφού τον νικήσεις, κάνε SAVE και ξεκουράσου.

Ξανά τα Master και Prayer spell. Ανέβα πάνω. Στο σημείο 19 ένα beholder περιπολεί. Οδήγησέ τον στα τέσσερα τετράγωνα στο σημείο 18. Με την ίδια τακτική (χτύπα, δεξιά ή αριστερά, χτύπα, δεξιά ή αριστερά κ.λπ.) νίκησέ το. Στο σημείο 22 είναι ένα crystal hammer + 2, το "Shieldbreaker" που είναι απαραίτητο για την ολοκλήρωση της αποστολής σου. Αν θέλεις, χωρίς να είναι απαραίτητο όμως, νίκησε και τα beholders στα σημεία 23, 25 και 26. Πρόσεξε όμως, γιατί στο 23 σε περιμένουν δυο beholder. Με λίγη τύχη, οδηγώντας τα στο άνοιγμα με τα τέσσερα τετράγωνα, στο σημείο 18, θα τα νικήσεις.

Προς το τέλος του επιπέδου αυτού τώρα.

Στο σημείο 38 ένα Will o' Wisp και ένα beholder θα σε περιμένουν. Κάνε πιο πριν SAVE. Το Will o' Wisp με spells (fireballs) θα το νικήσεις. Για το beholder έχεις δύο λύσεις. Η μια είναι να προλάβεις να χωθείς στα τέσσερα τετράγωνα αυτά και εδώ να το νικήσεις. Αν αυτό δεν γίνεται, οπισθοχώρησε και κάνοντας ένα γύρο γύρω από μια κολόνα - τοίχο, βγες μπροστά του και έτσι τρέξε στο σημείο 39. Εδώ πατώντας ένα κουμπί στον τοίχο θα ανοίξεις ένα μυστικό πέρασμα. Μπες μέσα. Στο σημείο 40Α θα δεις ένα όραμα και δύο beholders θα εμφανιστούν στα σημεία 40Β, ενώ το 40C θα κλείσει από έναν τοίχο.

Πρόσεξε, γιατί τα beholders αυτά έχουν την τάση να σε περικυκλώνουν και ρίχνουν το θανατηφόρο spell Desintegrate, τυχαία (random) σε ποσοστό 50-60%!!! Δύο τακτικές και εδώ. Η μια είναι να περάσεις ανάμεσά τους τρέχοντας και να πας κατευθείαν όλο μπροστά, στο βωμό. Κάνε κλικ σ' αυτό, παίρνεις το σημάδι του Darkmoon και ησύχασες μια και καλή από τα beholders, μια και θα βρεθείς μέσα στο ναό, στην αρχή, εκεί που πρωτομπαίνεις ερχόμενος από το δάσος δηλαδή. Η άλλη και η πιο γενναία είναι να τα πολεμήσεις. Εχεις 1 στις 10 περίπου να τα σκοτώσεις χωρίς απώλεια (εννοείται ότι οι αδυναμίες σου είναι φουλ και ότι έχεις κάνει οπωσδήποτε το Haste spell). 5-6 στις 10 περιπτώσεις θα σε νικήσουν. Και 3-4 στις 10 θα τα νικήσεις χάνοντας μόνο ένα μέλος της ομάδας σου. Αν ο νεκρός δεν είναι ο Cleric της ομάδας σου ή ένας Elf Mage, χρησιμοποίησε ένα scroll RAISE DEAD στο νεκρό και τον ανέστησες. Ετσι ξεμπερδεύεις από το επίπεδο αυτό, που - πιστέψτε με - είναι ένας πραγματικός εφιάλτης.

Καιρός όμως να περάσουμε και σε μερικά από τα γράμματα - τηλεφωνήματά σας.

KING'S QUEST 6

Η ΦΟΙΒΗ ΣΤΑΥΡΙΔΗ από την Κύπρο ρωτά στο KING'S QUEST 6 πώς περνά τους γρίφους, προσπαθώντας να ανέβει στην πλαγιά του λόφου, στο Isle of the Sacred Mountain. Εχουμε λοιπόν. Κάνε κλικ τον HAND ή τον LOOK κέρσορα στον writing στην πλαγιά. Πρέπει να σχηματίσεις τη λέξη RISE. Διάλεξε το R από το "Ignorance", το I από το "Kills", το S από το "Wisdom" και το E από το "Elevates". Τη λέξη RISE τη βρίσκεις στη σελίδα 33 του manual, στη δεύτερη σειρά. Στο δεύτερο γρίφο τώρα. Διάλεξε τα σύμβολα που σχηματίζουν τη λέξη SOAR επίσης από το manual, σελίδα 27, πρώτη σειρά. Τα σύμβολα και οι μεταφράσεις τους βρίσκονται στις σελίδες 30 και 31 του manual. Ο τρίτος γρίφος τώρα. Οπως λέει το ποίημα στη σελίδα 33 του manual, διάλεξε τις πέτρες, κατά σειρά από αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς, τέσσερα, ένα και δύο.

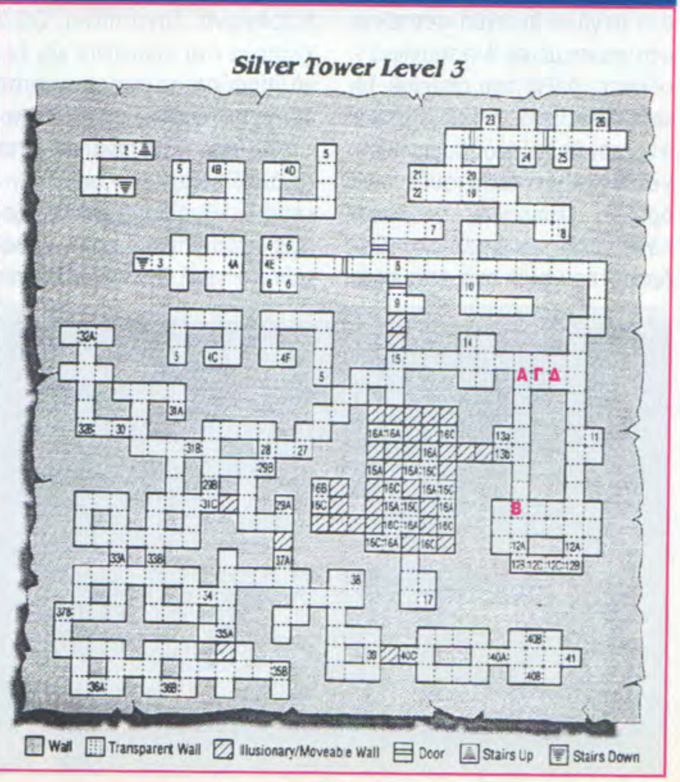
Ο τέταρτος γρίφος; Διάλεξε τα σύμβολα που αντιστοιχούνε στα Azure, Caterpillar, Tranquillity και Air.

Οπως είπαμε και πιο πάνω, τα σύμβολα και οι μεταφράσεις τους είναι στις σελίδες 30 και 31 του manual. Τις τέσσερις πιο πάνω λέξεις τις βρίσκεις στη σελίδα 27 του manual, στις σειρές 14, 15 και 16. Στον πέμπτο και τελευταίο γρίφο διάλεξε τα γράμματα που σχηματίζουν τη λέξη ASCEND. Τη λέξη αυτή τη βρίσκεις στο manual, στη σελίδα 33, στην τελευταία σειρά.

OPERATION STEALTH

Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΡΟΥΣΟΣ ρωτά στο OPERATION STEALTH πώς ανοίγει την πόρτα που του ζητά ένα δακτυλικό αποτύπωμα, αφού έχει μπει πια στη μυστική, υπόγεια εχθρική βάση. Μόλις βγεις από τους υπονόμους, κτυπάς το φρουρό στο κεφάλι. Αφού τον δέσεις με το narkin και τα laces, αλλάζεις φορώντας τα ρούχα που βρίσκεις. Από τη βρύση TAKE GLASS. Βγες έξω. Προχώρησε λίγο αριστερά και νότια. Μπες στην πρώτη πόρτα στα δεξιά. Μέσα από τα συρτάρια πάρε τα blank stamp και laces. Φόρα τα laces (χωρίς τα laces θα σε καταλάβουν και θα σε συλλά-

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ EYE OF THE BEHOLDER 2



βουν). Βγες και πήγαινε όλο δεξιά. Μπες στην πόρτα. Μέσα EXAMINE CLOTHES, TAKE MISSION INSTRUCTION. Στην "πισίνα", USE GLASS ON FOUNTAIN. Το γεμίζεις. Στα δεξιά κάνε OPERATE GARBAGE DUMP και TAKE LIFEBOAT. Βγες έξω και πήγαινε δεξιά και βόρεια. Ο επικεφαλής σου ζητά νερό και σε γυρνά μια οθόνη νότια. Πήγαινε πάλι μια οθόνη βόρεια και μια αριστερά. Μπες στην πρώτη πόρτα. Προχώρησε κοντά στον αξιωματικό και κάνε SAVE. Εντόπισε στο γραφείο στ' αριστερά μια σφραγίδα. Κάνε USE FULL GLASS OF WATER ON OFFICER και αμέσως, όπως αυτός γυρνά δεξιά για να πιει, κάνε TAKE STAMP. Αλλάζεις τις σφραγίδες και παίρνεις πίσω το ποτήρι, που τώρα όμως έχει το αποτύπωμα του αξιωματικού που θέλεις. Βγες έξω και πήγαινε στο δωμάτιο όπου πριν έβαλες νερό. Πάνω στα κομπιούτερ τώρα, βόρεια, θα υπάρχει ένα ink pad. Κάνε USE STAMP ON INK PAD και USE INK PAD ON MISSION INSTRUCTION. Τώρα έχεις μια authorized mission. Βγες έξω, πήγαινε λίγο δεξιά και βόρεια. Μπροστά από την πόρτα OPERATE CIGARETTE CASE, EXAMINE CIGARETTE, οποιοδήποτε εκτός από το τελευταίο, OPERATE CIGARETTE, όχι το τελευταίο, και USE CIGARETTE PAPER ON GLASS. Παίρνεις το fingerprint του αξιωματικού από το ποτήρι. EXAMINE FINGERPRINT και USE FINGERPRINT ON FINGERPRINT ID, στ' αριστερά της πόρτας. Ο ίδιος ρωτά και στο HOOK τι κάνει αφού επιδιορθώσει τη σφεντόνα στο κρησφύγετο των Lost boys. Είναι ένας γρίφος που δείχνει όλη την αδυναμία του user-interface του παιγνιδιού. Ανέβα στο πάνω μέρος του λόφου και κάνε κλικ τον κέρσορα του mouse για να πηδήξεις στην άκρη του γκρεμού. Πέφτεις κάτω. Αφού το κάνεις 2 - 3 φορές, μίλα σ' αυτόν που είναι ακριβώς από κάτω. Είναι μάλλον γρίφος - κλειδί της περιπέτειας.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΥΛΛΑΠΗΣ από την Κύπρο ρωτά στο INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS πού βρίσκει το hinge pin που χρειάζεται για να ελευθερώσει την Sofia μέσα στη χαμένη Ατλαντίδα. Χμ... Δεν μπορείς να την ελευθερώσεις όταν την πρωτοβρείς. Αντίθετα, προχώρησε στο κανάλι. Στο τεράστιο χταπόδι, πέτα ένα καβούρι crab, απ' αυτά που αιχμαλωτίζεις στο crab room, στο εξωτερικό δακτύλιο. Πήγαινε στο crab-raft και βάλε στο στόμα του ένα orichalcum bead για να το ενεργοποιήσεις με τις τρεις πέτρες - δίσκους. Στο πρώτο δωμάτιο χρησιμοποίησε το Sunstone. Τώρα πια προχωρώντας, πρέπει, αφού βρεις και κάποια άλλα αντικείμενα που χρειάζεσαι, προχώρησε προς την πόρτα με το sentry statue. Πρέπει να φτιάξεις το statue και να το βάλεις να τραβήξει την πόρτα, ώστε να την ανοίξει. Ανοίγοντας η πόρτα, θα πέσει το hinge pin. Πάρ' το, γύρνα στην Sofia, στη φυλακή. Σήκωσε την πόρτα. Μίλα στην Sofia. Δώσε της το pin και ξανασήκωσε την πόρτα. Τώρα πες στην Sofia να μαγκώσει την πόρτα με το pin. Αφού βγει η Sofia, πριν φύγετε, πάρε το, γιατί θα σου ξαναχρειαστεί.

Τώρα πώς βάζεις το sentry statue να ανοίξει την πόρτα πιο πριν; Βάλε τη σκάλα (ladder) στο άγαλμα και κάνε LOOK στο chest plate. Για να το επισκευάσεις, χρειάζεσαι τα bronze gear, bronze spoked wheel, το robot part (από τη φυλακή της Sofia, από το santry robot που διαλύεται εκεί) και το crescent - shaped gear. Τώρα βάλε το bronze spoked wheel στο center peg, το robot part στην κορυφή, το crescent - shaped gear στα δυο δεξιά pegs. Για να μετακινήσεις το χέρι του αγάλματος - ρομπότ μπροστά, βάλε το bronze gear στο πάνω αριστερά peg. Για να κινήσεις το χέρι πίσω, βάλε το bronze gear στο κάτω αριστερά peg. Βάλε την αλυσίδα στην πόρτα, στο bronze loop. Βάλε το χέρι του ρομπότ στην μπροστινή θέση (το bronze gear στο πάνω αριστερά). Βάλε το άλλο άκρο της αλυσίδας στο χέρι. Τώρα βάλε το bronze gear στην κάτω αριστερά θέση. Ευνόητον είναι ότι, για να δουλεύει το άγαλμα - ρομπότ, θέλει να το ταΐζεις με ένα orichalcum bead κάθε φορά.

Στο ίδιο adventure, ο ΜΑΥΡΟΥΔΗΣ ΚΩΣΤΑΣ ρωτά πώς να πείσει την Sofia σχετικά με το μενταγιόν της, ώστε να μπορέσει να δουλεύει το ψάρι - δείκτης (orichalcum detector). Εχοντας πάρει το gold box, πες στην Sofia τα: 3, 3, 1, 1, 1.



Πράγματι! Είναι αλήθεια! Ο διάσημος adventurer της Compupress είναι εδώ με το user-id "pitsiris" να απαντήσει μέσω της διάσκεψης adventure στις απορίες σας. Εχετε και Τσουρινάκη On-Line τώρα... τι άλλο θέλετε! Γι' αυτό, θα στέλνετε τις απορίες σας, οι οποίες θα λύνονται το συντομότερον δυνατό. Μην ξεχνάτε ...mail στο χρήστη "pitsiris".

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Σ. Καλομπτσίνης
Θ. Παπαδημητρίου
Τιμή: 2.300 δρχ.
Ένα πρακτικό, ανανεωμένο βιβλίο για την εξοικείωσή σας με το "περιβάλλον" των Η/Υ.

ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Srully Blotnick
Μετάφραση: Α. Τσιριμώκος
Τιμή: 1.900 δρχ.
Οι αρχές λειτουργίας και η φιλοσοφία που κρύβεται στους Η/Υ. Γραμμένο με τρόπο ευκολονόητο και, συνάμα, συνεκτικό.

LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS

The LeBlond Group
Μετάφραση: Α. Παπαγιαννοπούλου, Σ. Γκίκας
Τιμή: 9.300 δρχ.
Ο πληρέστερος οδηγός του Lotus 1-2-3 για Windows με έμφαση στη διαχείριση του φύλλου εργασίας και των βάσεων δεδομένων, καθώς και στη δημιουργία γραφικών παραστάσεων.
Απευθύνεται τόσο σε νέους χρήστες του Lotus όσο και σε πεπειραμένους.

AMI PRO 2.0

Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 5.200 δρχ.
Μάθετε όλες τις λειτουργίες του δημοφιλούς επεξεργαστή κειμένου που παράλληλα παρέχει ενισχυμένες δυνατότητες Desktop Publishing.

UP & RUNNING CLIPPER 5.01



Richard Frankel
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 2.100 δρχ.
Εξοικειωθείτε με το Clipper 5.01 στο συντομότερο δυνατό διάστημα. Σε 20 μαθήματα θα είστε σε θέση να προγραμματίσετε τις δικές σας εφαρμογές βάσεων δεδομένων.

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 1.300 δρχ.
Περιέχει χιλιάδες ξενόγλωσσους όρους και χρήσιμους "αριθμούς" της επιστήμης της Πληροφορικής.

AMI PRO 3.0

Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 5.400 δρχ.
Αναλυτική παρουσίαση των νέων δυνατοτήτων της τελευταίας έκδοσης του ισχυρού αυτού εργαλείου που επιτρέπει τη δημιουργία πάσης δύσεως εντύπων.

CORELDRAW!



Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.
Ένας πρακτικός οδηγός για το πανίσχυρο εργαλείο σχεδίασης και δημιουργίας γραφικών Corel DRAW!

WINDOWS 3.1



Keith Weiskamp
Saul Aguiar
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 3.600 δρχ.
Γνωρίστε το συναρπαστικό περιβάλλον των Windows και αποκτήστε τη γνώση που θα σας βοηθήσει να αξιοποιήσετε πλήρως τις δυνατότητες που σας προσφέρει.

WINDOWS 3 POWER TOOLS

The LeBlond Group
Μετάφραση: Γ. Πατρίκος
Τιμή: 6.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB.
Διεισδύστε στην ισχύ των Windows, με εκπληκτική ευκολία. Η δισκέτα που συνοδεύει το βιβλίο περιέχει τρία σημαντικά προγράμματα shareware.

VENTURA

Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.
Το βιβλίο που καλύπτει όλες τις δυνατότητες του γνωστού πακέτου Ventura, από το να σχεδιάζετε πρότυπη σελίδα έως να δημιουργείτε τα δικά σας γραφικά με τα εργαλεία του προγράμματος.

ΓΛΩΣΣΕΣ

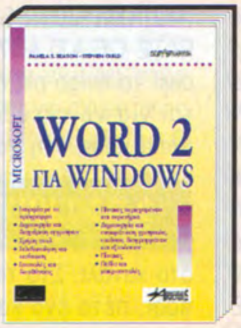
VISUAL BASIC

Ε. Τρικεριώτης
Τιμή: 4.400 δρχ.
Ανακαλύψτε "εκ των έσω" την ισχύ της δημοφιλέστερης γλώσσας προγραμματισμού για τα Windows.
Μάθετε να γράφετε εφαρμογές που αξιοποιούν τα στοιχεία της διασύνδεσης γραφικών των Windows, χωρίς να χαθείτε σε προγραμματιστικές λεπτομέρειες.

TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS

Λευτέρης Καστρίσιος
Τιμή: 4.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB.
Μάθετε να διαχειρίζεστε το ολοκληρωμένο περιβάλλον ανάπτυξης της Turbo Pascal μέσα από άπειρες δυνατότητες, εντολές και συναρτήσεις των Windows. Η δισκέτα που συνοδεύει το βιβλίο περιέχει όλα τα προγράμματα - παραδείγματα που αναπτύσσονται σε κάθε κεφάλαιο.

AMI PRO 2 ΓΙΑ WINDOWS



Των Pamela S. Beason & Stephen Guild
Μετάφραση: Θανάσης Κούτσης
Τιμή: 4.100 δρχ.
Το μόνο βιβλίο που θα χρειαστείτε για να αξιοποιείσετε τις νέες δυνατότητες του πακέτου WORD για Windows της Microsoft! Περιγράφει τη χρήση εντολών και παραθύρων διαλόγων, τη διαχείριση αρχείων και τη δημιουργία ευρετηρίων. Σας καθοδηγεί και στη δημιουργία μακροεντολών, για να διευκολύνεστε στις εργασίες σας και να κερδίζετε χρόνο.

ΣΕΙΡΑ ΑΡΧΑΡΙΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS

Peter Stephenson
Μετάφραση: Σ. Μεταξάς
Τιμή: 3.600 δρχ.
Ένας ολοκληρωμένος οδηγός, που σκοπό έχει να διευκολύνει κάθε ενδιαφερόμενο στην επιλογή, την αγορά και την εξοικείωσή του με τον πρώτο του προσωπικό υπολογιστή.

DOS 5

R. Ashley - J.N. Fernandez
Μετάφραση: Α. Νικολαΐδης
Τιμή: 3.600 δρχ.
Μέθοδος εκμάθησης, χωρίς δάσκαλο, της βελτιωμένης έκδοσης του DOS. Ακόμα, ασκήσεις και αυτοέλεγχος, εκτενές λεξικό ορολογίας, καθώς και χρήσιμο υλικό αναφοράς.

WORD 2 για WINDOWS

Pamela S. Beason
Stephen Guild
Μετάφραση: Θανάσης Κούτσης
Τιμή: 4.100
Το βιβλίο που σας ανοίγει το δρόμο, για να γνωρίσετε τον πιο εξελιγμένο επεξεργαστή κειμένου και σας οδηγεί βήμα-βήμα στις νέες δυνατότητες της τελευταίας έκδοσης.

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ... VIDEOTEX

Δάφνη Αθανασιάδου
Τιμή: 2.200 δρχ.
Το βιβλίο αυτό αποτελεί μια συστηματική εισαγωγή στο VIDEOTEX, το σύστημα μετάδοσης πληροφοριών σε ευρύ κοινό, υπό μορφή κειμένου ή γραφημάτων, από έναν Η/Υ στην οθόνη ενός τερματικού, μέσω ενός τηλεπικοινωνιακού δικτύου. Κατατοπιστικό τόσο για τον επαγγελματία της Πληροφορικής όσο και για τον απλό χρήστη.

ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Γιώργος Λυγεράκης
Τιμή: 2.400 δρχ.
Το βιβλίο έχει γραφτεί για τον αναγνώστη που θέλει να χρησιμοποιήσει τον Η/Υ ως μέσο πληροφόρησης και να ενημερωθεί, απλά και συνοπτικά, για τις υπηρεσίες που παρέχονται και την τεχνολογία που τις υποστηρίζει.

MULTIMEDIA

Αντώνης Κασσάνο
Τιμή: 2.400 δρχ.
Περιγράφονται οι απέραντες δυνατότητες των Multimedia με

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ "ΛΕΞΗ" ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

απλά λόγια, όπως και τα απαραίτητα στοιχεία και η μεθοδολογία που απαιτείται για την αξιοποίηση αυτής της πιο εξελιγμένης μορφής επικοινωνίας.

... ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ FRACTALS

Βασίλης Μπάσιος
Γ. Αδαμόπουλος
Τιμή: 3.200 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα.
Το βιβλίο αποτελεί μια εισαγωγή στις βασικές έννοιες της νέας αυτής "επιστημονικής τέχνης". Η δισκέτα περιέχει μια επιλογή από κλασικά μαθηματικά μοντέλα που επιτρέπουν την παρέμβαση σας σ' αυτά, με αποτέλεσμα τη δημιουργία δικών σας Fractals.

αναλυτικές παρουσιάσεις διακοπτών και παραμέτρων.

DR DOS 6.0

Α. Παπαγιαννοπούλου
Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.
Εύχρηστος και περιεκτικός οδηγός του ισχυρού λειτουργικού συστήματος DR DOS 6.0, με πλήρη ανάλυση των εντολών και του περιβάλλοντος χρήσης.

WINDOWS 3.0

M.L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.
Συνοπτικός και πλήρης οδηγός που καλύπτει όλες τις εντολές και λειτουργίες του περιβάλλοντος Windows 3.0.

WINDOWS 3.1



Marshall L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.
Ο εύχρηστος αυτός οδηγός καλύπτει τόσο το περιβάλλον των Windows 3.1 όσο και τις εφαρμογές που το συνοδεύουν.

POCKET GUIDE
DOS 5

Α. Παπαγιαννοπούλου
Τιμή: 1.800 δρχ.
Χρήσιμος σύμβουλος για ό,τι αφορά την έκδοση 5.0, με πλήρη κατάλογο εντολών του DOS και

WORDPERFECT 5.1

G. Harvey - K.Y. Nelson
Μετάφραση: Α. Καλέκα
Τιμή: 1.800 δρχ.
Με το λειτουργικό ευρετήριο όλων των εντολών θα έχετε απλουστευμένη και άμεση πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες της έκδοσης 5.1 του WordPerfect.

VIRTUAL REALITY



Δ. Καλαμπαλίκης
Τ. Κάτσικας
Τιμή: 2.600 δρχ.
Η συναρπαστική νέα τεχνολογία, που έχει τη δυνατότητα να αναδιαμορφώσει ριζικά την έννοια του interface μεταξύ ανθρώπου και Η/Υ. Η επίδρασή της θα έχει άμεσο αντίκτυπο σε πολλούς τομείς της καθημερινής μας ζωής.

WORDPERFECT 5.1 FOR WINDOWS

Alan Simpson
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 1.800 δρχ.
Οδηγίες, βήμα προς βήμα, για την εκτέλεση όλων των σχετικών εργασιών, σε ένα συνοπτικό αλλά ολοκληρωμένο οδηγό.
Το βιβλίο αυτό θα γίνει ο απαραίτητος σύντροφός σας στο σπίτι ή τη δουλειά.

EXCEL 3.0

Γιάννης Πατρίκος
Τιμή: 1.800 δρχ.
Το βιβλίο αυτό σας καθοδηγεί μέσα από το φιλικό περιβάλλον των Windows στο θαυμαστό κόσμο του Excel 3.0.

ΓΕΝΙΚΑ

ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 3.200 δρχ.
Ένας ανεκτίμητος οδηγός για όσους αναζητούν τα καλύτερα προϊόντα hardware & software.

WHO IS WHO

Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 2.100 δρχ.
Οι συνοπτικές βιογραφίες ανθρώπων που ασκούν επιρροή στο χώρο της Πληροφορικής και της Νέας Τεχνολογίας στη χώρα μας.

MANAGEMENT

Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER

Michael Armstrong
Μετάφραση: Α. Σοκοδήμος
Τιμή: 2.300 δρχ.
Αυτό το τόσο ζωντανό βιβλίο είναι απαραίτητο για όσους επιθυμούν να πετύχουν ως managers. Αποτελεί μια σταθερή πηγή πληροφοριών, κάθε φορά που χρειάζονται καθοδήγηση σε έναν τομέα της εργασίας τους.

MANAGEMENT & ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Colin Lewis
Μετάφραση: Α. Σπυρόπουλος
Τιμή: 2.300 δρχ.
Απαραίτητος οδηγός που αποτελεί έναν απολογισμό όλων των εξελίξεων που σημειώνονται στο συνεχώς μεταβαλλόμενο χώρο των Η/Υ και τρόποι προσαρμογής μας σ' αυτές.

ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ



Νικόλαος Γ. Πειρουνάκης
Τιμή: 3.900 δρχ.
Αυτό το βιβλίο έρχεται να καλύψει την ανάγκη όσων ασχολούνται με θέματα διαχείρησης κεφαλαίων για μία πηγή αναφοράς και ενημέρωσης. Απλό και κατανοητό - αλλά όχι απλουστευμένο - γραμμένο με γλαφυρό τρόπο και με δεκάδες παραδείγματα.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

John Grieve Smith
Μετάφραση: Γ.Α. Μπολάνης
Τιμή: 2.600 δρχ.
Σύντομη και σαφής εισαγωγή στο κρίσιμο ζήτημα της στρατηγικής. Απαραίτητο τόσο για τους σπουδαστές του management όσο και για τα στελέχη που ήδη βρίσκονται στο χώρο της διοίκησης.

Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL

Rose Harper
Μετάφραση: Θ. Σκανδάμη
Τιμή: 2.300 δρχ.
Ένας οδηγός-εργαλείο για κάθε επαγγελματία που χρησιμοποιεί ή θέλει να ξεκινήσει "Πωλήσεις δι' Αλληλογραφίας". Επιλογή, ενοικίαση ή ανταλλαγή καταλόγων αποδεκτών, θέματα ασφάλειας, όλες οι στρατηγικές παράμετροι περιγράφονται αναλυτικά.

COMPUTER GAMES

NINTENDO GAME BOY

Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.100 δρχ.
Ένας πολύτιμος οδηγός για όλα τα παιγνίδια που κυκλοφορούν στην Ελλάδα, με hints 'n' tips που δεν έχουν ως τώρα δημοσιευτεί.

NOVELL NETWARE 2.2



Peter Stephenson
Glenn Hartwig
Μετάφραση:
Α. Παπαγιανοπούλου
Σ. Γκίκας
Τιμή: 4.100 δρχ.
Μια μεθοδική προσέγγιση σε ό,τι αφορά μια εύκολη, γρήγορη και αποτελεσματική οργάνωση και λειτουργία ενός τοπικού δικτύου (LAN).

NINTENDO NES

Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.500 δρχ.
Τελειώστε τα ωραιότερα παιγνίδια του NES. Λύσεις και στρατηγικές, για να κατατροπώσετε τους ηλεκτρονικούς εχθρούς στην οθόνη σας.

ADVENTURES

Αντρέας Τσουρινάκης
Τιμή: 3.400 δρχ.
Ανακαλύψτε τα μεγάλα μυστικά των θρυλικότερων adventure games. Ο Ανδρέας Τσουρινάκης σας αφηγείται το "ημερολόγιο ενός έντιμου Adventurer".

AIR WARRIOR

Αγαπητοί συνδρομητές και συνδρομήτριες της CompuLink, πιλότοι, αλλά και επίδοξοι πιλότοι, για άλλη μία φορά γεια σας! Για μια ακόμη φορά θα ενημερωθείτε για το on-line multi-user παιχνίδι - αποκλειστικότητα της CompuLink - Airwarrior! Θα ενημερωθείτε επίσης και για τα νέα της διάσκεψης Airwarrior, δηλαδή για το κλίμα και τη σχέση που επικρατεί ανάμεσα στους πιλότους, αλλά και την ώρα των ανατριχιαστικών αερομαχιών μας. Επίσης πρόκειται να σας μιλήσω και για την πρώτη συνάντηση των πιλότων του Airwarrior και μάλιστα όχι στον αέρα, αλλά ...στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας! Θα σας πω ...πώς να προσνηώνεστε στο αεροπλανοφόρο του Pacific σεναρίου. Ακόμη θα σας μιλήσω και για τα Jets κορεατικού σεναρίου. Και όλα αυτά σε ...1. (Πολλά σε ένα!)

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ

Ομως ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά τους. Θυμάστε στο προηγούμενο τεύχος που σας είχα πει ότι είχε κάνει "κοιλιά" το Airwarrior, επειδή μόλις είχε τελειώσει ο διαγωνισμός; Ε, επόμενο ήταν... επήλθε ο κορεσμός! Ομως, σ' αυτό το χρονικό διάστημα μπήκαν νέοι πιλότοι. Για τον Merlin ήδη σας έχω πει την τραγική του ιστορία. Αλλά γράφτηκαν και άλλοι... όπως ο Doom, ο Wiz, η Fighter (ναι! η πρώτη γυναίκα πιλότος του Airwarrior, και μάλιστα με σημαντικές και αξιοσημείωτες δυνατότητες!) και ο mrp. Ολοι γοητεύτηκαν από τη μαγεία ενός multi-user παιχνιδιού. Και το έμαθαν, μάλιστα, πολύ γρήγορα. Γρηγορότερα από όλους έκανε την πρώτη του robot κατάρριψη ο Doom. Μετά ακολούθησαν και άλλοι βέβαια... στα χνάρια των παλαίμαχων βετεράνων. Και εκεί που λέγαμε ότι από εδώ και πέρα το Airwarrior θα κατοικείται από τους νέους..., εμφανιστήκαμε εμείς! Ολοι οι παλιοί πιλότοι: nelson, goofy, terminator, saint, aircocos, nikos... Αλλά πώς έγινε αυτό; Εβαλε και η Μηχανοργάνωση 1993 το χεράκι της!

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Η Compupress είχε ένα μεγάλο περίπτερο στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας, όπου πραγματοποιούνταν η έκθεση. Παρουσιάζαμε τα Pixel, PC Master, Computer για Ολους, τα βιβλία της Anubis, αλλά και την CompuLink. Και μάλιστα αφιερώσαμε πάρα πολύ χρόνο σε μία σημαντική περιοχή της βάσης. Λέτε να είναι το Airwarrior; Ποιο Airwarrior; Το Super VGA, παρακαλώ! Αλλά γι' αυτό θα μιλήσω αργότερα.

Τέλος πάντων; μία βραδιά που ήμαστε μέσα στο Party Line από το τίποτα ξαφνικά βρεθήκαμε να έχουμε δώσει ραντεβού στις 5 το απόγευμα του Σαββάτου στην έκθεση! Και ήμαστε όλοι εκεί. Εμφανίστηκαν οι nelson, goofy, fighter, beatle, duck, merlin, lucifer, nikos, batman, handsome (οι δύο τελευταίοι είναι πολλά υποσχόμενοι πιλότοι του παιχνιδιού μας), aircocos και, φυσικά, εγώ! Ηταν και ο sysop (Conan) και οι george, gjohn και master (ο αρχισυντάκτης του αδερφού περιοδικού PC Master Γιάννης Πατρίκος).

Η παρέα που δημιουργήθηκε ήταν αρκετά μεγάλη και μπορώ να πω ότι από το ίδιο βράδυ κιόλας το Airwarrior έφθασε στο απόγειο της δόξας του, με τους βετεράνους να σταματούν να πετούν μόνο για να φάνε και μετά... πάλι air! Αλλά δεν ήταν μόνο αυτό!

Ενας από τους παλιότερους συνεργάτες της Cpress, και από τους ακόμα πιο παλιούς πιλότους του Airwarrior, έκανε την εμφάνισή του. Ο bt. Είναι πολύ καλός πιλότος και είχε χαθεί για κάποιο καιρό από τους αιθέρες. Αλλά να που εμφανίστηκε και ολοζώντανος και στο Airwarrior, και ευτυχώς είναι Βιτάς! Πρέπει να πω ότι στο περίπτερο πραγματικά γινόταν χαμός από κόσμο.

Και η αιτία ήταν ένα 15άρι monitor, το οποίο έδειχνε το Super VGA Airwarrior. 256 χρώματα σε υψηλή ανάλυση δεν είναι παίξε-γέλασε. Οι ήχοι είναι καταπληκτικοί, αλλά αυτό που κόβει την ανάσα είναι τα γραφικά και η κίνηση, η οποία είναι απαλή, ρεαλιστική, ακόμα και όταν είστε on-line. Οι καινοτομίες, εκτός από τα γραφικά, είναι ότι υπάρχει και η επιλογή head to head, δηλαδή δύο κάτοχοι του παιχνιδιού να παίζουν σε local σύνδεση. Επίσης, μπορείτε να παίξετε απλώς εσείς και ο υπολογιστής σας, αν και αυτός αποδείχτηκε μάλλον εύκολος αντίπαλος. Ηταν όμως δύσκολο και για εμάς να πετάμε, γιατί την ώρα της πτήσης θαυμάζαμε τα καταπληκτικά artworks. Πρέπει να πω ότι τα Artworks για το B17 flying Fortress κατα-

λαμβάνουν 1MB συμπιεσμένα! Το όλο παιχνίδι καταλαμβάνει 16MB στο δίσκο. Δυστυχώς ακόμα δεν υποστηρίζεται από την Kesmai στην Ελλάδα η Super VGA έκδοση. Στην έκθεση υπήρχε για διαφημιστικούς σκοπούς και μόνο. Πρέπει να πω ότι, την ώρα που εμείς ήμαστε στην έκθεση, οι υπόλοιποι πιλότοι μάς βοήθησαν από τα σπίτια τους στην παρουσίαση του παιχνιδιού στο κοινό. Και το κοινό ενθουσιάστηκε. Σας είχα πει στο προηγούμενο τεύχος για το σενάριο Pacific. Αυτό διαφέρει ουσιαστικά (π.χ. αεροπλανοφόρα, νησιά) από το ευρωπαϊκό. Επίσης, υπάρχουν και διαφορές στα αεροπλάνα. Αυτό γίνεται για να διατηρείται η ιστορική ακρίβεια. Δεν μπορείς να βάλεις ένα Mig15 το 1943 σε αεροπλανοφόρο. Ετσι λοιπόν ένας πασίγνωστος χρήστης μας ορίστηκε ως υπεύθυνος για τα στοιχεία περί ιστορίας του Air. Ορισμένες μέρες της εβδομάδας είναι ενεργό το European σενάριο, το οποίο είναι σε όλους σας γνωστό. Περιλαμβάνει τα ελικοφόρα αεροσκάφη, τα οποία είναι Spitfire, P-38, P51, A26, B17, Ki84 Hayate, BF 109, Focke Wolf 190, C47 Dackota κ.ά. Δύο μέρες της εβδομάδας είναι ενεργό το Pacific σενάριο, το οποίο περιέχει και τα Mitsubishi Zero και Corsair. Εχει αφαιρεθεί το B17 για ιστορικούς αλλά και πρακτικούς λόγους. (Θυμάστε την ιστορία προσνήωσης ενός B17 στο αεροπλανοφόρο της χώρας Α;)

Τέλος, έχουμε ενεργό το Korean σενάριο. Εδώ δεσπόζουν τα jets, αλλά έχουν αφεθεί ενεργά και κάποια ελικοφόρα (P38, P51) για τους αμετανόητους! Ο χάρτης του κορεατικού σεναρίου είναι ολόιδιος με τον ευρωπαϊκό, και έτσι δεν είχαμε πρόβλημα. Εδώ πρέπει να πω ότι η SVGA έκδοση δείχνει και τους χάρτες.

Ας μιλήσουμε και λίγο για τα jets. Ενα απ' αυτά είναι το MIG15, το οποίο είναι και το πιο ευέλικτο jet του παιχνιδιού. Η ταχύτητά του όμως δεν είναι ικανοποιητική. Παρ' όλα αυτά, μπορεί να δεχτεί "τιμωρία" από έναν εχθρό, μέχρι να αρχίσει να σας στέλνει μηνύματα ότι ...χάλασε!

Το δεύτερο είναι το Me262, το οποίο είναι αργό, δυσκίνητο, αλλά αντέχει στα εχθρικά πυρά. Το τρίτο (my favourite) είναι το Fe86 Sabre, το οποίο, αν και είναι το γρηγορότερο, είναι δυσκίνητο και με μία δύο βολές αρχίζει να διαμαρτύρεται! Η ταχύτητά του όμως του επιτρέπει να ξεφεύγει εύκολα από οποιονδήποτε αντίπαλο. Επίσης, μπορεί πολύ εύκολα να παίρνει ύψος και να καταδύεται και με τη μέθοδο των περασμάτων να αερομαχεί.

Τι είναι αυτή η μέθοδος; Απλούστατα παίρνετε ύψος και, μόλις βρεθείτε αρκετά ψηλά, καταδύεστε στον αντίπαλο, ο οποίος δεν σας βλέπει εκεί ψηλά όπου είστε, και έτσι του ρίχνετε. Με την ταχύτητα από την πτώση παίρνετε πάλι ύψος και επαναλαμβάνετε την ίδια διαδικασία.

Με λίγα λόγια, έχοντας jets δεν συμφέρει να αερομαχείτε χρησιμοποιώντας τεχνικές που απαιτούν πολλές στροφές. Οσο για τα ελικοφόρα, έχουμε πει το κολπάκι με τα flaps. Πρέπει να πω ότι εκεί που με ένα Spitfire π.χ. μπορούσατε να πετάτε περίπου 3 1/2 ώρες με τα ντεπόζιτα στο full κατά την ώρα της απογείωσης, με ένα jet ο χρόνος περιορίζεται κατά πολύ (περίπου μία ώρα με μιάμιση). Τα Mig 15 και Fe86 Sabre είναι μονοκινητήρια jets, ενώ το παλιότερο Me 262 είναι δικινητήριο και γι' αυτό αντέχει περισσότερο στις ζημιές από τα άλλα δύο.

Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχα υποσχεθεί ότι θα σας πω τα βασικά της προσνήωσης σε αεροπλανοφόρο. Υπάρχουν αρκετοί παράγοντες που επηρεάζουν την προσνήωση. Αν έχετε μία βόμβα φορτωμένη στο αεροπλάνο, τα πράγματα αλλάζουν ριζικά. Πάντως, υπάρχουν και μερικά βασικά, τα οποία θα συζητήσουμε.

Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι είστε μέσα σε ένα Spitfire καθ' οδόν προς ένα αεροπλανοφόρο. Αυτά "δείχνουν" προς ορισμένες κατευθύνσεις (180 ή 000) μοίρες, οπότε αν πετάτε σε οποιαδήποτε άλλη μη παραπλήσια πορεία, δεν πάτε σωστά. Δεύτερος παράγοντας είναι το ύψος! Πρέπει να λάβετε υπόψη ότι το κατάστρωμα του αεροπλανοφόρου είναι στα 150 πόδια από τη θάλασσα και όχι σε μηδενικό ύψος. Τρίτον,

Τα αεροπλάνα απονηώνονται προς τις 180 μοίρες (Νότια) και προσνηώνονται προς τις 000 μοίρες. Αυτό σημαίνει ότι αν πάτε, για παράδειγμα, να προσνηωθήτε με πορεία 180°, τότε θα ανακαλύψετε ότι δεν θα φρενάρετε γιατί απλούστατα δεν θα πιάσατε τα arrestor cables, τα καλώδια δηλαδή στα οποία, μέσω ενός ειδικού γάντζου, γαντζώνεται το αεροπλάνο στο κατάστρωμα. Υπάρχουν 3 από αυτά τα καλώδια. Το καλύτερο είναι να πιάσετε το δεύτερο.

Αρχίστε λοιπόν να πλησιάζετε το αεροπλανοφόρο από τη σωστή θέση και με ταχύτητα 150-180 μίλια. Φροντίστε να είστε σε ένα ύψος περίπου 500 ποδιών. Οταν αρχίσει να διαγράφεται καθαρά το αεροπλανοφόρο, κατεβάστε τα flaps και μειώστε την ταχύτητα στους 100 κόμβους. Το ύψος σας πρέπει να είναι γύρω στα 200 πόδια. Μόλις αρχίσουν να φαίνονται οι γραμμές του διαδρόμου, κατεβάστε με το φρένο ή με τις στροφές του κινητήρα την ταχύτητα στους 80 κόμβους. Το ύψος από μόνο του θα είναι γύρω στα 180. Μόλις το αεροπλάνο αγγίξει το κατάστρωμα, πατήστε αμέσως το φρένο, κατεβάζοντας τη "μύτη", έτσι ώστε να "πιάσει" ο γάντζος.

Ελπίζω να τα καταφέρετε. Μην απογοητευτείτε. Κάποιοι άλλοι το κατάφεραν με τη ...10η! Πάντως, θα νιώσετε μία αγαλλίαση, όταν το καταφέρετε. Εγώ, όταν τα κατάφερα, δεν τόλμησα να το ξανακάνω, φοβούμενος ότι δεν θα καταφέρω να κατεβάσω το αεροπλάνο δεύτερη φορά!

Αυτά ήταν τα νέα μας σχετικά με το καταπληκτικό Airwarrior. Ελπίζω όσοι ήδη το ξέρετε να ευχαριστηθήκατε από τα νέα, ενώ όσοι σχεδιάζουν να το μάθουν ...ας έρθουν. Υπάρχει... ουρανός για όλους! Και μην ξεχνάτε: It is easy to learn it, but it is difficult to master it!

Φιλικά... Saint

CONSOLE Tips

Τα console tips πάλι εδώ! Οχι τι νομίζατε ...ότι θα σας αφήναμε αβοήθητους, τον πρώτο ανοιξιάτικο μήνα; Ποτέ!!! Και μάλιστα έχουμε για άλλη μία φορά πολλά τιπάκια για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Ελπίζουμε αυτή η στήλη να σας βοηθάει αρκετά. Αλλά περιμένουμε και εμείς να μας βοηθήσετε για αυτή τη στήλη με τα γράμματά σας. Οποιαδήποτε συμβουλή, για οποιοδήποτε παιχνίδι είναι χρήσιμη. Γι' αυτό στρωθείτε και κάντε τα joypads σας να "ανάψουν" από τη χρήση. Η Ανοιξη σίγουρα θα σας δώσει αρκετό κέφι να βρείτε ...πολλά τιπάκια!

Γράφει ο Δημήτρης Ζούλιας

EMPIRE OF STEEL
(SEGA MEGADRIVE)

Και αρχίζουμε με ένα αρκετά μεγάλο τιπάκι γι' αυτό το πολύ καλό παιχνίδι. Πρώτον: Για να μπορείτε να αρχίσετε από όποια πίστα θέλετε, πηγαίνετε στην οθόνη με τις επιλογές και βάλτε τον κέρσορα στο sound test. Πατήστε το A για να ακούσετε τους ήχους με τη σειρά 1,1,9,2. Τώρα στο κάτω μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί η λέξη round. Από εδώ και πέρα θα μπορείτε να παίξετε σε όποιο από τα 7 επίπεδα θέλετε. Αλλά δεν είναι μόνο αυτά. Για να έχετε περισσότερα σκάφη από όσα έχει η αμερικανική Αεροπορία, κάντε τα εξής: Στις επιλογές βάλτε difficulty: hard, ships 2, continues 1. Πηγαίνετε στο sound test και επιλέξτε sound65. Πατήστε το A. Θα αποκτήσετε MONON 99 ζωούλες! Και αν κι αυτά δεν σας είναι αρκετά, βάλτε στο options: difficulty: hard, ships 3, continues 2. Διαλέξτε το sound77. Κάθε φορά που θα πατάτε το B ή στο joypad το 2 θα αποκτάτε το maximum της δύναμης των όπλων σας. Για να αρχίσετε το παιχνίδι με απόθεμα 99 βομβών πατήστε με τη σειρά τα C,A,C,A,START,B στο pad 2 την ώρα που επιλέγετε διαστημόπλοιο. Μετά αν θέλετε μπορείτε να... Καλά μη βαράτε ρε παιδιά... δεν λέω άλλα!

NINJA GAIDEN
(SEGA GAMEGEAR)

Ο κύριος Χ ...(πολλοί Χ μας στέλνουν γράμμα τώρα τελευταία) μας έστειλε τους κωδικούς των επιπέδων γι' αυτό το πολύ καλό παιχνιδάκι:

Level	Code
2	NINJA
3	GIDEN
4	DRGON
5	SWORD

Ευχαριστούμε τον κύριο Χ (Μισό λεπτό... την κυρία Υ τι την έχεις;)



CASINO GAMES
(SEGA MASTER SYSTEM)

Λοιπόν, στον κωδικό γράψτε 8314853112 για περισσότερα χρήματα από όσα θα μπορούσατε ποτέ να ξοδέψετε στην υπόλοιπη ζωή σας.

SPACE HARRIER
(SEGA MASTER SYSTEM & MEGADRIVE)

Ορίστε οι κωδικοί για τα επίπεδα του παιχνιδιού:

Level	Code
2	EAGF
3	CHFA
4	BHFR
5	DGBC
6	HBGA
7	FBHE
8	KJDA
9	BFCH
10	HGDA
11	AGEC

SPIDER MAN
(SEGA MEGADRIVE)

Είναι πολύ εύκολο να σκοτώσετε τον Sandman. Μόλις έρθει κοντά σας αρχίστε να τον κλοτσάτε με μανία. Οταν πλησιάσει στο σωλήνα με το νερό είναι νεκρός. Αλλο πρόβλη-

CONSOLE Tips

μα είναι το πώς περνάτε την αποθήκη. Ως επίπεδο δυσκολίας βάλτε το nightmare. Μόλις αρχίσετε, πετάξτε ιστούς στη δεύτερη σειρά από κιβώτια και περάστε επάνω από το σκύλο. Θα προσγειωθείτε στην τρίτη σειρά από κιβώτια. Σκαρφαλώστε λίγο και θα βρεθείτε στο ασανσέρ.

DRAGON'S LAIR
(SUPER NES)

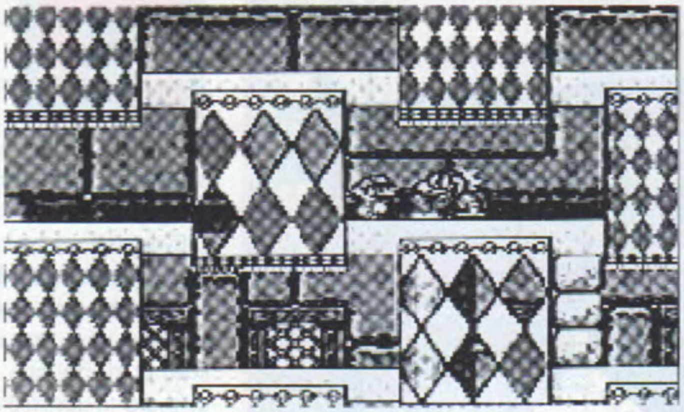
Αυτό και αν είναι από τα άγραφα! Πάρτε τις τρεις ζωούλες που βρίσκετε στο πρώτο επίπεδο. Και μετά, απλούστατα γυρίστε πίσω και ...ξαναπάρτε τες όσες φορές θέλετε!!!

CRYSTAL MINES
(ATARI LYNX)

Ορίστε μερικοί κωδικοί για κάποιες από τις δυσκολότερες πίστες:

Level	Code
5	ZCXP
10	ITCU
15	RFVC
20	AURV
25	KYRO
30	FQCS
35	OHXY
40	PNGU
45	CXRI
50	INUK
55	KEHL
60	SOVS
65	HJHT
70	WBHP
75	YJKJ
80	SVWK
85	YNXR
90	QKOA
95	IDIC
100	PERF

Τα δύο προηγούμενα τιπάκια από το φίλο μας Μάκη Ρολογά.



SUPER MARIO WORLD
(SUPER NES)

Ο Πέτρος Ασημάκης από τα Τρίκαλα μας στέλνει αυτά τα ...ολίγα για να βοηθήσουμε το συμπαθέστατο υδραυλικό. Στο επίπεδο Vanilla Secret 2 πάρτε τον Yoshi από την αρχή τις πίστας και συνεχίστε μέχρι να περάσετε τα Koopas. Μη χαλάστε την κασέτα αλλά περάστε τους τρεις λόφους και πηδήξτε στο κενό. Στο φαράγγι με τα 8 κινούμενα κόκκινα λουλούδια, πατήστε στο δεύτερο τούβλο και θα βγει το γράμμα P. Τα κόκκινα λουλούδια θα γίνουν μπλε μπάλες, δηλαδή 8 ζωές. Μόλις περάσετε και το δεύτερο κενό, πατήστε το speed button. Περάστε τις σωληνώσεις και μη σκοτώσετε το μοναχό. Περάστε από το Chargin' Chucks πριν ο μοναχός σάς πετάξει μία μαύρη μπάλα. Οταν την πετάξει προσπαθήστε να την πιάσετε. Είναι άλλη μια ζωούλα!

COSMIC FANTASIE STORIES
(MEGA CD)

Τιπάκι για το Mega Cd και μάλιστα για τι παιχνίδι! Κρατάτε πατημένα τα Left & Start στο δεύτερο joypad μέχρι να εξαφανιστεί το λογότυπο Sega. Αρχίστε το παιχνίδι και καλέστε το παράθυρο κατάστασης, πατήστε το Start του 2ου παίκτη, κλείστε το παράθυρο και αρχίστε να παίζετε κανονικά.

Θα είστε άτρωτος στις σφαίρες, αλλά και στο ...σώμα του εχθρού. Επίσης θα μπορείτε να περνάτε ανάμεσα από εμπόδια.

Ανοίξτε πάλι το παράθυρο και ξαναπατήστε το 2 player start και ο εχθρός θα εμφανιστεί πάλι. Οταν πεθάνετε κάντε όλα τα προηγούμενα με το joypad όμως του πρώτου παίκτη.

Ο χαρακτήρας σας θα αναστηθεί με καθόλου hit points.

SUPER MARIO BROS III
(NES)

Τερματίστε το παιχνίδι και μετά πατήστε με τη σειρά τα: up, down, left, right, left, right, a, b, start. Θα αποκτήσετε 27 P να τα κάνετε ό,τι θέλετε.

ESCAPE FROM CAMP DEADLY
(GAMEBOY)

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε τα A, B, select ταυτόχρονα. Αυτό θα σταματήσει τη μουσική και θα σας δώσει άπειρες καρδιές.

OPERATION C
(GAMEBOY)

Στην οθόνη με τους τίτλους πατήστε Up τέσσερις φορές, left 4 φορές. Μετά A,B, start και θα αρχίσετε το παιχνίδι με άπειρα πυρομαχικά.

MEGA MAN
(GAMEBOY)

Για να κερδίσετε τους τέσσερις κακούς κάντε τα εξής με τους εξής codes:

Elecman
a2, 4, b3, d1, 2
Iceman
a1, b4, c1, d2, 3
Fireman
a2, 3, c1, d2, 3
Cutman
a2, 3, b4, c2, 3

Τα τρία τελευταία τιπάκια από το φίλο της στήλης Αντρέα Μαγλαρά.

WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE
(NES)

Πατήστε τα select και B στο Tag Team και στο Survivor Series mode.

Τώρα θα συμβεί το εξής περίεργο!

Ο αντίπαλός σας θα αρχίσει να βαράει μετά μανίας τους υπόλοιπους αντιπάλους σας.

BLOCKOUT
(ATARI LYNX)

Για εύκολο παιχνίδι δώστε βάθος 12, πλάτος 3, μήκος 3.



Η δουλειά ενός scanner είναι να ψηφιοποιήσει μια εικόνα (φωτογραφία κ.λπ.) και να τη μεταφέρει, μέσω του κατάλληλου software, στον υπολογιστή, για περαιτέρω επεξεργασία και χρήση.

Ενα hand scanner κάνει αυτή τη δουλειά ως εξής: με το hardware κατάλληλα συνδεμένο και το software έτοιμο, περνάμε με το χέρι και με σταθερή ταχύτητα το αισθητήριο πάνω από την εικόνα προς ψηφιοποίηση. Η εικόνα φωτίζεται από το scanner και διαβάζεται, ενώ το software τη μετατρέπει σε pixels και την εμφανίζει στην οθόνη του υπολογιστή, όπου και μπορούμε να την επεξεργαστούμε.

Η διαδικασία είναι πολύ απλή, χρειάζεται όμως σταθερό χέρι και αρκετή υπομονή.

Τα συνηθισμένα, χαμηλού κόστους, scanners που κυκλοφορούν στην αγορά είναι ασπρόμαυρα και έχουν διακριτότητα που κυμαίνεται από 100 έως 400 dots per inch. Η διακριτότητα του scanner είναι μέτρο τού κατά πόσο μπορεί να διακρίνει τις λεπτομέρειες της εικόνας. Ας δούμε όμως το scanner της παρουσίασής μας, το οποίο μας πρόσφερε το κατάστημα ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ, και το software που το συνοδεύει.

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ

Εξωτερικά τίποτε το πρωτότυπο. Οπως όλα τα Hand Scanners, το αισθητήριο, με σχήμα Τ, στηρίζεται σε μικρές ρόδες που του επιτρέπουν να κυλά ομαλά πάνω

ALFASCAN

Hand Scanner

Ενας κλασικός τρόπος για το πέρασμα εικόνων από την πραγματική ζωή σε υπολογιστή είναι το scanner. Το νέο μοντέλο του AlfaScan, με ανανεωμένο software και hardware, μας δίνει την ευκαιρία να δούμε τι μπορεί να γίνει σε μια Amiga. Τι είναι όμως ένα Hand Scanner και τι μπορεί να προσφέρει στο χρήστη του;

• του Γ. Κακαλέτρη

από το αντικείμενο. Το δεύτερο κομμάτι είναι το interface με την Amiga (για την παράλληλη πόρτα), στο οποίο συνδέεται και το μικρό τροφοδοτικό του συστήματος. Διάφορα ρυθμιστικά επάνω του και ανάλυση από 100 έως και 400 DPI, η οποία είναι πολύ ικανοποιητική για την κατηγορία.

Οσον αφορά το software, υπάρχουν δύο προγράμματα με αρκετές δυνατότητες: το Touch Up, για το scanning και την επεξεργασία, και το Merge It, για τη δημιουργία μεγέθους Α4 εικόνων. Αισίως το Touch Up έχει φτάσει στη 2.6 Version. Τα 256 χρώματα (αποχρώσεις του γκρι, θέλω να πω) είναι μια υπόσχεση του προγράμματος που σε προδιαθέτει θετικά, αφού 64 είναι το στάνταρ του χώρου. Ας το βάλουμε λοιπόν μπροστά, για να δούμε τι μπορεί να κάνει.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ALFASCAN PLUS

Αφού κάνουμε λοιπόν τις απαιτούμενες συνδέσεις, φορτώνουμε το Touch Up στην Amiga, η οποία πρέπει να πούμε ότι είναι 3000 με 6MB RAM, οπότε περιμένουμε και από το AlfaScan να δώσει τον καλύτερο εαυτό του.

Η πρώτη επαφή με το Touch Up μάς δείχνει ότι είναι δύο προγράμματα σε ένα "κουτί". Δηλαδή, και το πρόγραμμα χειρισμού του Scanner και το πρόγραμμα επεξεργασίας είναι δύο κομμάτια του Touch Up. Μπορούμε μάλιστα να πάμε από το ένα στο άλλο με τον απλούστερο δυνατό τρόπο: click σε ένα εικονίδιο.

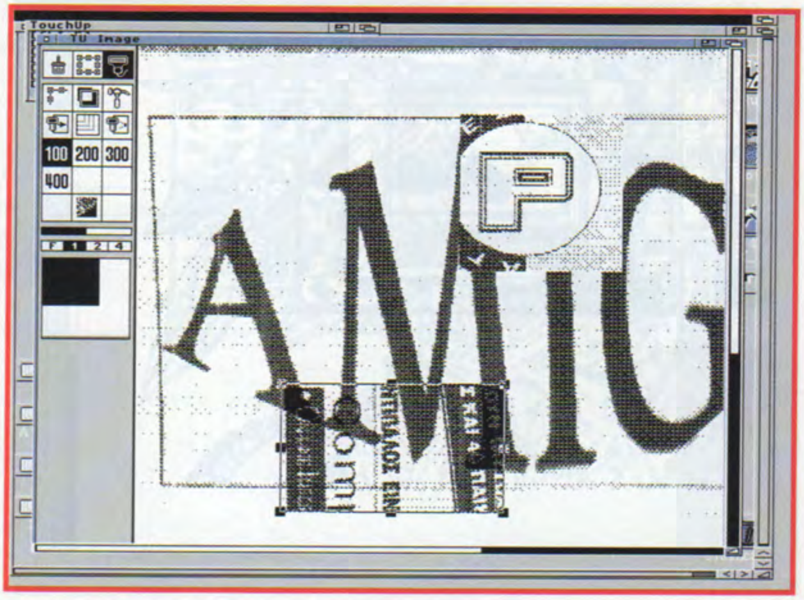
Πρώτα όμως καθορίζουμε τον τρόπο με τον οποίο θα δουλέψει, δηλαδή τη μνήμη που θα χρησιμοποιεί και θα βάζει τα αρχεία του, δίνοντάς μας έτσι τη δυνατότητα να το χρησιμοποιήσουμε και σε μικρότερα μηχανήματα.

Η δεύτερη δουλειά είναι να φέρουμε μια εικόνα στο Touch Up. Επιλέγουμε το icon με το scanner και περνάμε στο αντίστοιχο τμήμα του προγράμματος. Εδώ θα δούμε ότι υπάρχουν αρκετές δυνατότητες. Μπορούμε να σκανάρουμε (μη δόκιμος όρος, αλλά τι να κάνουμε) μια φωτογραφία, είτε σε όλη την οθόνη επεξεργασίας είτε σε παράθυρο μέσα σε αυτήν.

Ακόμα μπορούμε να κάνουμε και κάποια "πράξη" μεταξύ της εικόνας που υπάρχει ήδη στο Touch Up, αν έχουμε βέβαια περάσει κάποια άλλη νωρίτερα, και αυτής που θα περάσουμε τώρα, δηλαδή (TRANSPARRENT ή XOR).

Επιλέγουμε την ανάλυση και στο πρόγραμμα και στο scanner, καθώς και το μέγεθος της εικόνας που θα περάσουμε και ξεκινάμε.

Κάποιο ρύθμισμα στη φωτεινότητα ίσως μας αναγκάσει να δοκιμάσουμε ξανά, όμως στο τέλος πετυχαίνουμε να φέρουμε το αντικείμενο στην οθόνη, όπου θα το δούμε σε μια αρκετά μεγάλη μεγέθυνση και δεν θα μας θυμίσει αυτό που περάσαμε. Εδώ να πούμε ότι μπορούμε να δούμε την εικόνα μας με τέσσερις τρόπους: τετραπλάσια, διπλάσια, κανονική (1.1) και full (συνοπτική



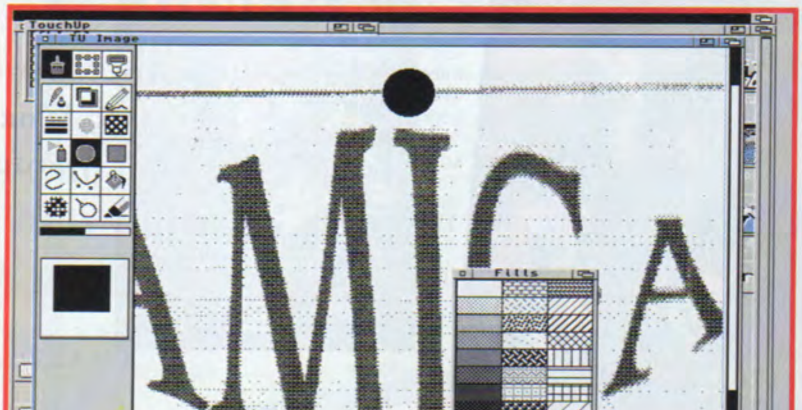
μορφή όλης της σελίδας εργασίας).

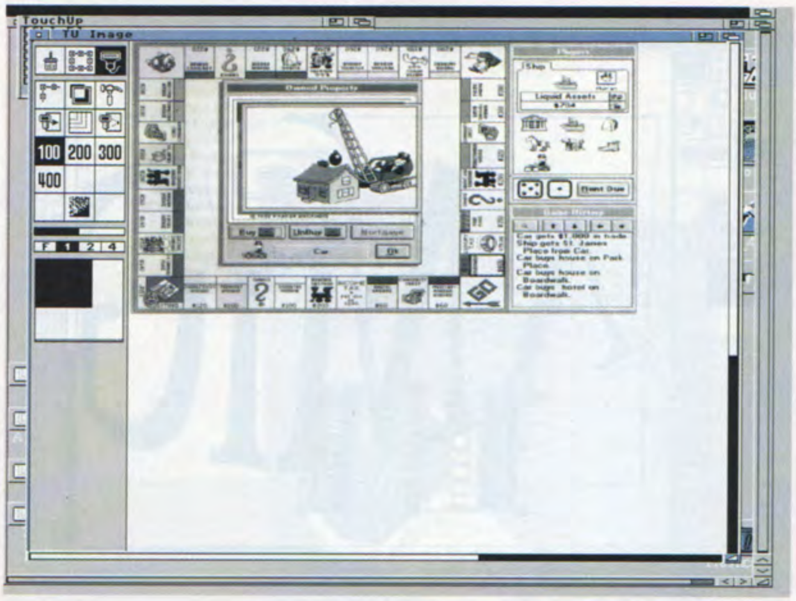
Με Preview Grayscale μπορούμε να δούμε ολοκληρωμένη τη δουλειά μας σε 64 (6x6 σημεία για κάθε pixel) ή 256 (8x8) αποχρώσεις του γκρι.

Για την οθόνη της Amiga οι 64 είναι υπεραρκετές. Αν δεν θέλουμε να πάρουμε αποχρώσεις στο grayscale, υπάρχει ρυθμιστικό στο scanner, με το οποίο θα αποφευχθεί η εξομοίωση τόνων του γκρι σε όποιο βαθμό θέλουμε. Η δυνατότητα αυτή είναι αρκετά χρήσιμη στην περίπτωση λογότυπων.

Αφού περάσουμε την εικόνα, μπορούμε να πάμε στο τμήμα επεξεργασίας με ένα ακόμα click. Εδώ μπορούν να γίνουν εργασίες όπως ελεύθερη σχεδίαση, γέμισμα και γραμμές με διάφορα patterns, σπρέι, γόμα και γενικότερα στοιχεία από πρόγραμμα ζωγραφικής, προσαρμοσμένα στις απαιτήσεις του μαυρόασπρου.

Επίσης, στο τρίτο κομμάτι του Touch Up μπορούν να





γίνουν εργασίες cliping και χειρισμού clips, όπως κλίση, flip, mirror κ.λπ.

Πέρα από την επεξεργασία όμως των εικόνων του scanner, μπορούμε και να χειριστούμε κοινές iff εικόνες, ακόμα και έγχρωμες, τις οποίες αναλαμβάνει αυτόματα να μετατρέψει σε μονόχρωμες το Touch Up.

Εκτός από το IFF, υποστηρίζονται τα format .TIFF, IMG, PCX, MacPaint, PrintMaster και μερικώς τα Degas και PrintMaster. Το Merge It έχει σκοπό να πάρει δύο μισές scanned εικόνες και να τις ενώσει σε μία μεγάλη, μεγέθους Α4, τελική εικόνα. Μπορούμε, δηλαδή, να μετακινήσουμε τη μία μισή πάνω και δίπλα στην άλλη, ώσπου να βρούμε την ακριβή θέση της, και να αποθηκεύσουμε το αποτέλεσμα ως μία εικόνα.

Περνώντας τώρα στο χειρισμό του hardware, κατά τη διαδικασία scanning χρειάζεται αρκετή υπομονή και σταθερό χέρι - στοιχείο όλων των hand scanners έναντι των flat-bed -, καθώς και μια σχετική άνεση χώρου για την ομαλή κίνηση του αισθητήριου.

Το ρυθμιστικό του contrast βοηθάει πολύ στην ανάδειξη πληροφορίας από έγχρωμες και σκοτεινές - κυρίως - εικόνες, ενώ η ανάλυση των 400 DPI είναι στο maximum της κατηγορίας.

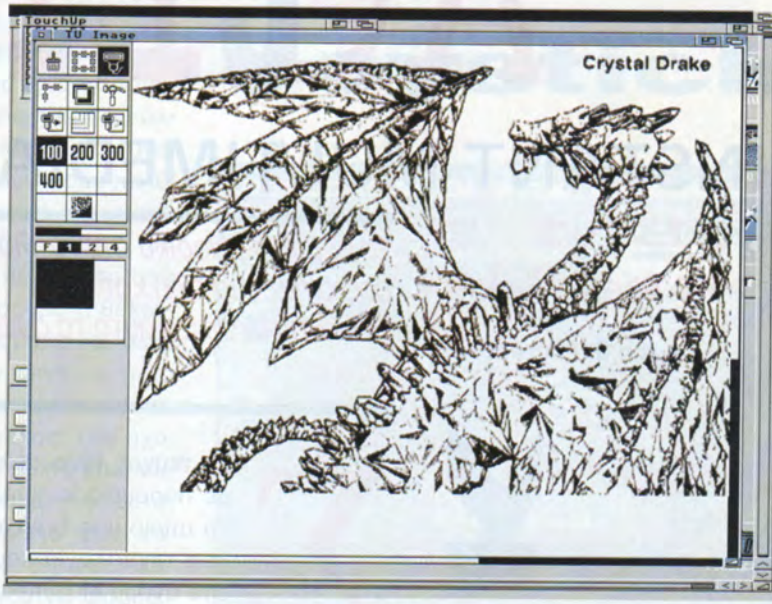
Ο κύριος λόγος όμως πέφτει στις εικόνες, οι οποίες είναι νομίζω σαφείς.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΕ HARDWARE

Οι απαιτήσεις του δεν είναι υπερβολικές, αφού θέλει μόνο μια Amiga, οποιοδήποτε μοντέλο, με 1MB RAM. Βέβαια, όσο περισσότερη μνήμη βρει τόσο το καλύτερο.

αλλά 3MB είναι αρκετά για όλες τις δουλειές. Δεν χρειάζεται ούτε κάποιο συγκεκριμένο kickstart, αφού δουλεύει και με το 1.2 αλλά και με το 2.0.

Αν έχετε κάποιον εκτυπωτή, τότε καλό θα ήταν να παίρνατε και ένα data switch για να αποφύγετε τα βάλε-βγάλε των βυσμάτων...



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αρκετά ικανοποιημένος έμεινα με τα αποτελέσματα της επαφής μου με αυτό το μικρό εργαλείο. Λογότυπα που θα χρειάζονταν αρκετή ώρα δουλειάς, τα πήρα μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα και με αρκετά μεγάλη ακρίβεια.

Βέβαια, αυτή δεν είναι η κατ' εξοχήν δουλειά του scanner, αλλά, όπως θα κρίνετε και από τις φωτογραφίες του άρθρου, ο AlfaScan είναι αρκετά ακριβής. Μάλιστα, δεν έχουμε επεξεργαστεί καμία από αυτές με το ομολογουμένως πολύ καλό Touch Up.

Θα μπορούσε να καλύψει και τις ανάγκες χαμηλού κόστους desktop publishing, η χαμηλή τιμή, όμως, θα κάνει αισθητή τη διαφορά. Επίσης, τον βρήκα πολύ χρήσιμο και κατά το πέρασμα μιας όμορφης γραμματοσειράς (από περιοδικό) στην Amiga!

Η μεγάλη ανάλυσή του συγκαταλέγεται στα συν του μηχανήματος, όπως και το καλό software που το συνοδεύει. Αν σας ενδιαφέρει, λοιπόν, να το δείτε από κοντά, την εισαγωγή κάνει το κατάστημα ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ - Σολωμού και Μπόταση, Εξάρχεια, τηλ.: 3646695

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

ACTION

INSTANT MULTIMEDIA PRESENTATION

IBM & compatibles

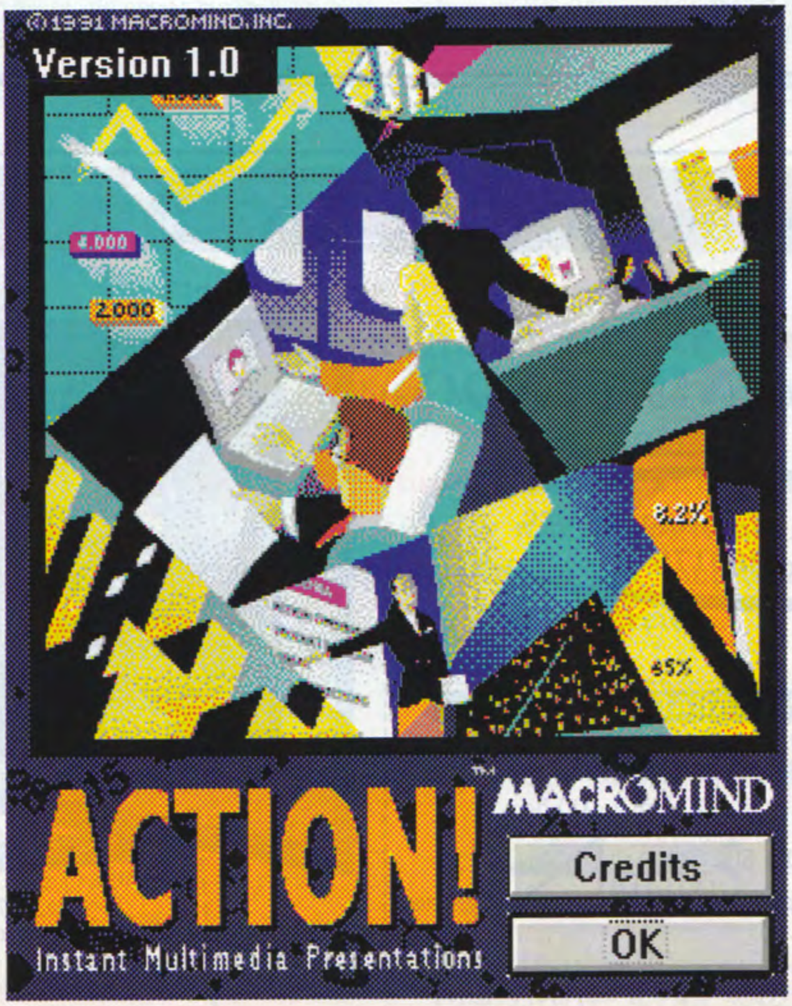
• του Θ. Ραυτόπουλου

Το πρώτο περιοδικό στην Ελλάδα, το οποίο παρουσιάζει κατ' αποκλειστικότητα αυτό το δυνατό πακέτο.

Στο τεύχος Ιανουαρίου είχαμε παρουσιάσει ένα άρθρο, το οποίο μας ξενάγησε στη νέα τεχνολογία και ακούει στο όνομα Multimedia. Οσοι από εσάς το διάβασαν, θα κατάλαβαν αμέσως ότι αυτή η τεχνολογία θα βρει πολλές εφαρμογές στην καθημερινή μας ζωή. Ετσι, σήμερα θα σας παρουσιάσουμε ένα πρόγραμμα, με το οποίο μπορείτε να φτιάξετε "σχετικά" εύκολα τις δικές σας εφαρμογές και να γίνετε κι εσείς - γιατί όχι; - "παραγωγός".

Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για να περάσετε από το επίπεδο του χρήστη στο επίπεδο του παραγωγού, με το νέο εκπληκτικό πρόγραμμα Action.

Πριν από λίγο καιρό είχαμε τη δυνατότητα να έχουμε στα χέρια μας ένα από τα πιο γνωστά πακέτα κατασκευής εφαρμογών Multimedia στην ξένη αγορά. Ετσι, είμαστε το πρώτο περιοδικό στην Ελλάδα, το οποίο παρουσιάζει κατ' αποκλειστικό-



Το εντυπωσιακό πακέτο του Action.

τητα αυτό το δυνατό πακέτο. Το πρόγραμμα ακούει στο όνομα Action και είναι κατασκευασμένο από τη MacroMind, μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής Multimedia προγραμμάτων για Macintosh. Η MacroMind αποφάσισε λοιπόν ότι έφτασε η κατάλληλη ώρα για την κυκλοφορία προγραμμάτων και για τα PCs, τα οποία φυσικά θα τρέχουν κάτω από το λειτουργικό περιβάλλον των Windows.

Ετσι, κυκλοφόρησε το Action, το οποίο είναι ένα σχετικά απλό πρόγραμμα, και το Authorware Pro που είναι ένα πιο "επαγγελματικό" και πιο δυνατό πρόγραμμα. Οπως φαίνεται, το μέλλον θα είναι λαμπρό, αφού τόσο μεγάλες εταιρίες, όπως η MacroMind, άρχισαν την παραγωγή πακέτων και για PCs. Ας πούμε τώρα με δυο λόγια, γι' αυτούς που δεν διάβασαν το προηγούμενο τεύχος, τι είναι Multimedia. (Για περισσότερες πληροφορίες τεύχος 95, σελίδες 78-82.)

MULTIMEDIA

Multimedia είναι ο συνδυασμός κειμένου, εικόνων, κινούμενων γραφικών και ήχου - τα λεγόμενα δυναμικά δεδομένα - κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να μπορούν να μεταδώσουν μια πληροφορία.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Αφού εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα στο σκληρό μας δίσκο και κάνουμε κλικ στο εικονίδιο του προγράμματος, εμφανίζεται μπροστά μας το εντυπωσιακό σήμα του προγράμματος. Το περιβάλλον εργασίας είναι αρκετά φιλικό και κερδίζει το χρήστη από την πρώτη κιόλας στιγμή. Η οθόνη μας χωρίζεται αρχικά στον κεντρικό χώρο εργασίας, στο επάνω μέρος υπάρχουν τα μενού, και στα αριστερά τα εικονίδια με εργαλεία που έχουμε στη διάθεσή μας. Από εδώ και εμπρός έχουμε δύο δυνατότητες. Ή να κατασκευάσουμε κάποια δικιά μας εφαρμογή ή να φορτώσουμε κάποια έτοιμη. Και στις δύο περιπτώσεις μας δίνεται η δυνατότητα να ανοίξουμε το TimeLine ή κάποια άλλα βοηθητικά παράθυρα, τα οποία μας αναλύουν πολύ καλύτερα την εφαρμογή που φτιάχνουμε. Για να κάνουμε μια παραγωγή, θα πρέπει πρώτα από όλα να αποφασίσουμε τι θέλουμε να παρουσιάσουμε και πώς, δηλαδή κάτι σαν σενάριο, μετά να προσθέσουμε τα γραφικά, την κίνηση και, τέλος, τον ήχο. Μέσα από το TimeLine μπορούμε να τα καθορίσουμε όλα αυτά, καθώς και τη διάρκειά τους, εύκολα και γρήγορα. Εχουμε ακόμα τη δυνατότητα να φορτώσουμε κάποια έτοιμα Temples, τα οποία είναι πάνω από 100. Ας δούμε όμως καλύτερα στην πράξη πώς μπορούμε να φτιάξουμε μια πολύ απλή εφαρμογή.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Το πρώτο και βασικό είναι να επιλέξουμε την επιλογή New από το μενού File. Πρώτα θα πρέπει να δημιουργήσουμε το αντικείμενο, το οποίο στο παράδειγμά μας είναι ένα κείμενο. Επιλέξτε τώρα το Text Tool και κάντε με αυτό κλικ στο χώρο εργασίας. Γράψτε τώρα το όνομά σας. Οταν τελειώσετε, κάντε κλικ έξω από το κείμενο. Μετά θα πρέπει να του δώσουμε κίνηση. Επιλέξτε το Action Tool και κάντε κλικ πάνω στο όνομά σας. Τώρα θα πρέπει να ορίσουμε την κίνηση. Ανοίξτε το Motion και επιλέξτε το δεξιά. Ορίζουμε τώρα τη διάρκεια της κίνησης. Μετακινήστε το Duration στα 2 δευτερόλεπτα και πατήστε ΟΚ. Τώρα μπορείτε να παίξετε τη σκηνή. Στο Control Panel πατήστε το Rewind και το Play. Ετσι κάναμε μια πολύ απλή εφαρμογή. Με αυτή τη λογική μπορούμε εύκολα να φτιάξουμε ό,τι θέλουμε με περισσότερα αντικείμενα στην οθόνη μας, πιο πολύπλοκες κινήσεις και εφέ. Το πρόγραμμα δεν έχει περιορισμούς, όλα στηρίζονται στη δική σας φαντασία.



Με τη βοήθεια του Control panel μπορούμε να δείχνουμε την παρουσίασή μας.

Multimedia είναι ο συνδυασμός κειμένου, εικόνων, κινούμενων γραφικών και ήχου – τα λεγόμενα δυναμικά δεδομένα – κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να μπορούν να μεταδώσουν μια πληροφορία.

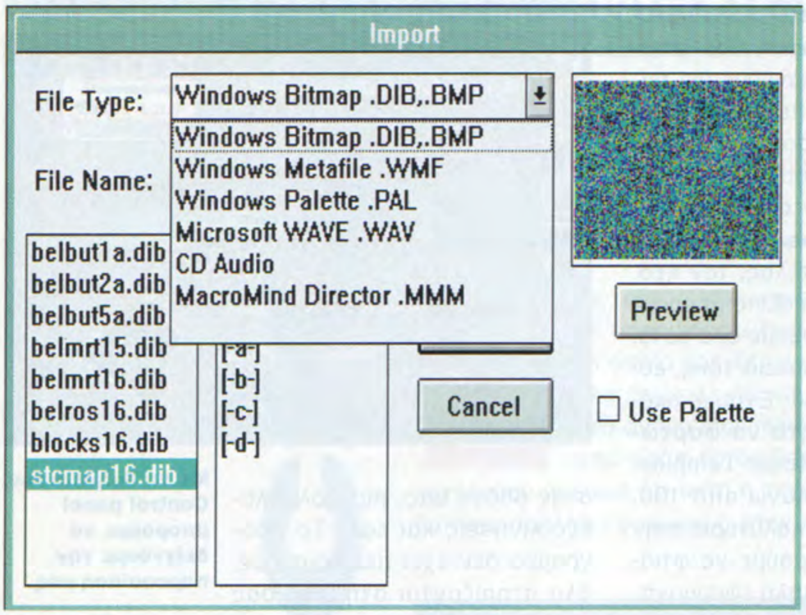
ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ

Το Action, όπως και κάθε πρόγραμμα τέτοιου είδους, έχει τη δυνατότητα να εισάγει γραφικά, εικόνες, ήχους και κίνηση.



Το Demo File που υπάρχει μέσα.

Joystick ΧΩΡΟΣ



Το πλαίσιο εισαγωγής στοιχείων με τα διαθέσιμα είδη εισαγωγή.

Εδώ θα πρέπει να κάνουμε μια πιο ουσιαστική ανάλυση. Το πρόγραμμα μπορεί να εισαγάγει εικόνες πολλών διαφορετικών φορμάτ. Ετσι, μας δίνεται η δυνατότητα να εισάγουμε αρχεία εικόνων DIB, BMP, WMF, EPS, PCX, GIF και TIFF. Οπως καταλαβαίνετε, δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα με την εισαγωγή κάποιας εικόνας, αφού τα είδη εικόνων καλύπτουν τις περισσότερες ανάγκες. Μια παρουσίαση, για να είναι "καλή", σίγουρα θα πρέπει να έχει και ήχο. Το πρόγραμμα υποστηρίζει τις γνωστές μουσικές κάρτες για Windows και έχει τη δυνατότητα να εισάγει μουσικά κομμάτια ή ήχους από κάποιο CD μουσικής, αν υπάρχει το CD drive ή κάποια αρχεία WAV. Τέλος, έχει τη δυνατότητα να εισάγει έτοιμα animation, ίσως από το πιο δυνατό πρόγραμμα του είδους που είναι κατασκευασμένο από την ίδια εταιρία και ακούει στο f$&#a Director.

Το πλαίσιο μιας σκηνής με την επιλογή - παλέτα και τα εφέ αλλαγών από σκηνή σε σκηνή.

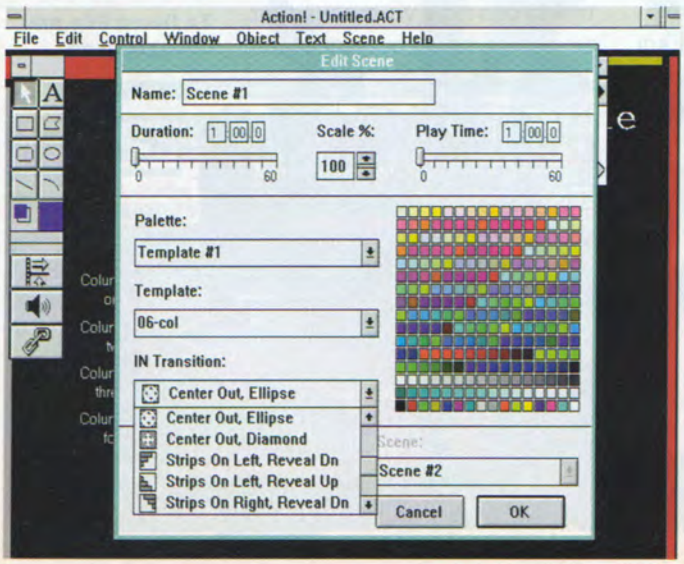
ΗΧΟΣ

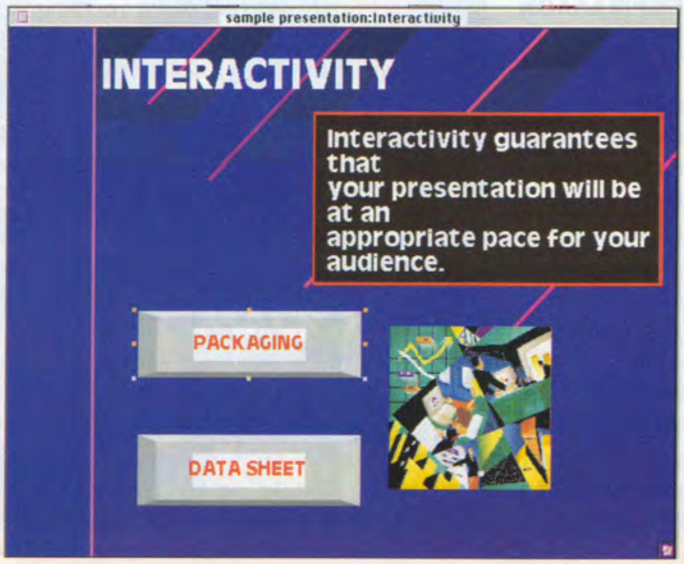
Οπως αναφέραμε και στον ορισμό για "το τι είναι Multi-Media", μέσα σε μια εφαρμογή είναι απαραίτητος ο ήχος. Αλλωστε, τι αξία έχει μια παρουσίαση χωρίς ήχο. Αν λοιπόν κάποιος θέλει να ασχοληθεί με τέτοιου είδους εφαρμογές, θα πρέπει να έχει στη διάθεσή του ή το γνωστό πακέτο Multimedia PC, το οποίο συνεργάζεται άψογα με το πρόγραμμα, ή κάποιο CD-Rom με μια καλή μουσική κάρτα (η AdLib που έχουν οι περισσότεροι δεν μετράει και ούτε συνεργάζεται). Οπως καταλαβαίνετε, η παραγωγή κάποιας MultiMedia εφαρμογής έχει πολλές απαιτήσεις και είναι αναγκαίος ένας καλός εξοπλισμός.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το Action!, το οποίο μας ήρθε σε ένα εκπληκτικό πακέτο (η εταιρία MacroMind έχει παράδοση στα όμορφα πακέτα), τρέχει κάτω από τη λειτουργική πλατφόρμα των Windows. Μέσα στο κουτί μπορείτε να βρείτε δύο πολυσέλιδα εγχειρίδια, τα οποία μπορούν να σας πληροφορήσουν για το ίδιο το πρόγραμμα και για τα Template. Επίσης, υπάρχει ένας ξεχωριστός φάκελος, ο οποίος περιέχει μια δισκέτα με έξτρα γραμματοσειρές Adobe Type Manager, και ένα βιβλίο με οδηγίες για τις γραμματοσειρές και την εγκατάστασή τους.

Το πρόγραμμα αποτελείται από 4 δισκέτες 1,44 MB, οι οποίες περιέχουν το πρόγραμμα σε συμπιεσμένη μορφή. Η πρώτη δισκέτα είναι η δισκέτα Install, η δεύτερη περιέχει τα Templates και οι δύο τελευταίες τα Samplers. Οταν αρχίσουμε τη



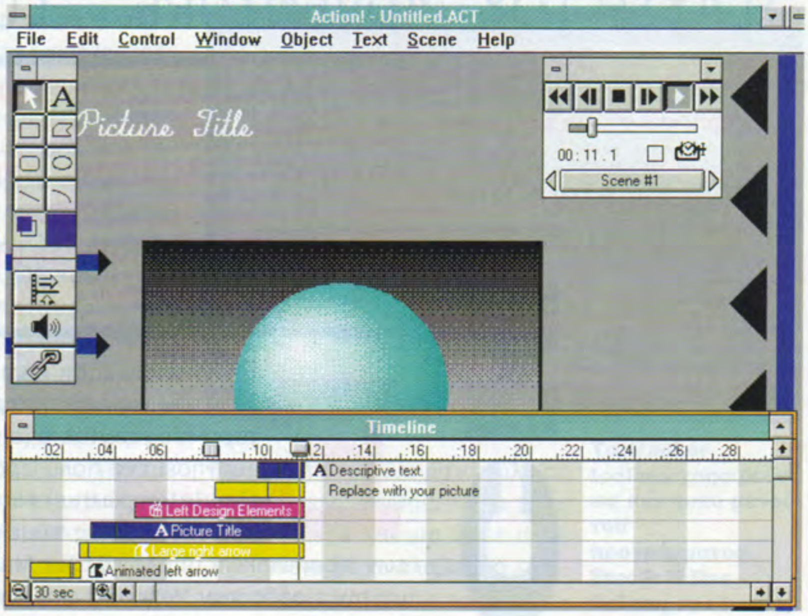


διαδικασία εγκατάστασης, έχουμε τη δυνατότητα μέσα από ένα φιλικό περιβάλλον να επιλέξουμε αν θέλουμε να κάνουμε πλήρη εγκατάσταση του προγράμματος ή όχι. Η πλήρης εγκατάσταση, η οποία διαρκεί περίπου 10 λεπτά, καταλαμβάνει περίπου 11 MB, σχετικά ικανοποιητικός χώρος. Η εγκατάσταση των γραμματοσειρών Adobe Type Manager δεν περιλαμβάνεται στη βασική εγκατάσταση. Αν θέλετε λοιπόν αυτές τις γραμματοσειρές, αφού εγκαταστήσετε το πρόγραμμα, θα πρέπει να βάλετε τη δισκέτα και να κάνετε ένα ακόμα Installation.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Το Action, όπως και τα περισσότερα προγράμματα του είδους, έχει αρκετές απαιτήσεις. Ως ελάχιστο εξοπλισμό απαιτεί έναν 286 υπολογιστή, με 2 MB μνήμη, σκληρό δίσκο, ποντίκι, κάρτα γραφικών και οθόνη VGA 16 χρωμάτων. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι με αυτό τον εξοπλισμό το πρόγραμμα θα είναι αρκετά αργό και σε κάποιες διαδικασίες πολύ εκνευριστικό. Η ίδια η εταιρία, για την καλή λειτουργία του προγράμματος, προτείνει υπολογιστή 386 ή 486 με 4 MB μνήμη, σκληρό δίσκο, ποντίκι, κάρτα γραφικών και οθόνη VGA 256 χρώματα ή Super VGA. Εμείς το είδαμε σε έναν 386SX στα 40 MHz με 4 MB μνήμη και στις περισσότερες διαδικασίες ήταν αρκετά ικανοποιητικό. Βέβαια, υπήρχαν και κάποιες διαδικασίες που ήταν αρκετά αργές. Κατά την άποψή μου, για να τρέχει άψογα θα πρέπει να έχουμε κάποιον 486 ή σαν δεύτερη λύση έναν 386.

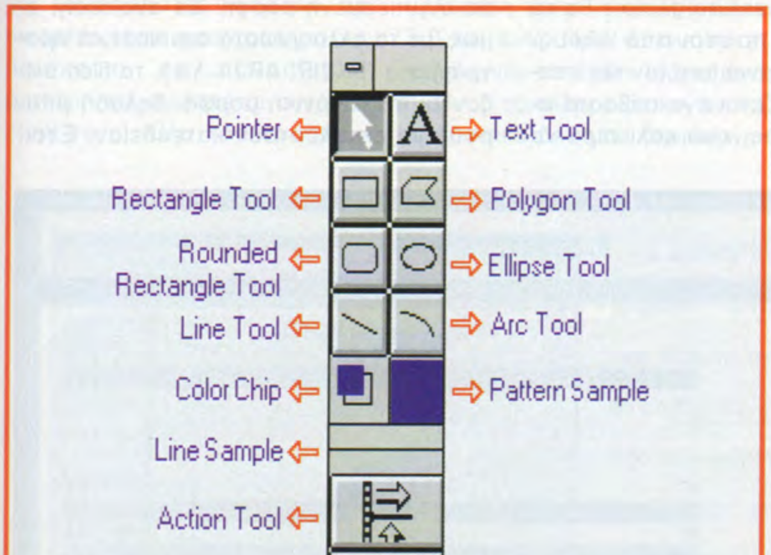
Ομως, και στις δύο περιπτώσεις, με μνήμη πάνω από 4 MB.



Το παράθυρο Timeline, όπου σας βοηθά να συχρονήσετε την παρουσίασή σας.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Το Action! είναι ένα εκπληκτικό πρόγραμμα, το οποίο είναι κατάλληλο τόσο για το χρήστη που κάνει τώρα τα πρώτα του βήματα στο χώρο των Multi-Media όσο και για τον έμπειρο επαγγελματία. Το φιλικό του περιβάλλον είναι δεδομένο, αφού είναι κατασκευασμένο από την MacroMind, η οποία φημίζεται για τα "φιλικά" της προγράμματα. Ετσι, ο χρήστης μέσα από εικονίδια και απλά μενού μπορεί σχετικά εύκολα να φτιάξει από μια απλή μέχρι και μια πολυσύνθετη Multimedia εφαρμογή. Σίγουρα το Action! θα κατακτήσει πολλούς χρήστες και στη χώρα μας, αφού η αξιοπιστία και οι δυνατότητές του είναι αρκετά μεγάλες.



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΟΝΟΜΑ: Action!
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MacroMind
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Σκέψις, Ελ. Βενιζέλου 184, Καλλιθέα, τηλ.: 9522086

STACKER 3.0

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ "ADVENTURE"...LOOKING FOR MORE MB

IBM & compatibles

• του Α. Γιαγιά

Σίγουρα οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε παίξει το πασίγνωστο adventure που αναφέρουμε στην αρχή. Σήμερα, το πιο πολύτιμο πράγμα του υπολογιστή είναι τα megabytes του σκληρού δίσκου.

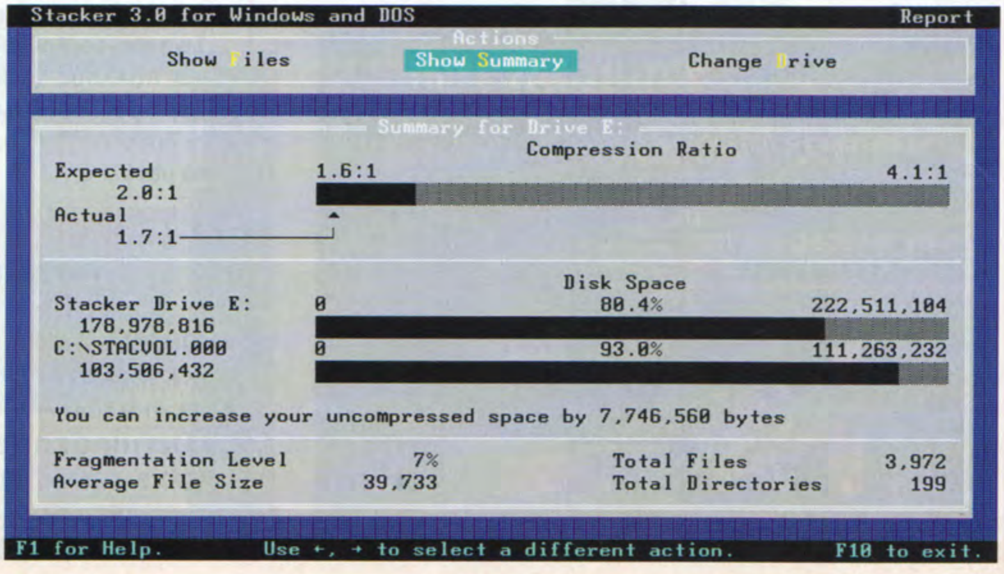
Ετσι, η αναζήτηση όλων των χρηστών για ακόμη περισσότερα megabytes έχει δημιουργήσει ένα πολύ ωραίο life simulation adventure, με πρωταγωνιστές τους users των προσωπικών υπολογιστών. Μάλιστα, με την είσοδο των Windows στη ζωή μας, η αναζήτηση αυτή έγινε πιο δύσκολη. Και αυτό, γιατί ακόμα και η πιο απλή εφαρμογή χρειάζεται μερικά από τα πολύτιμα megabytes του δίσκου για να εγκατασταθεί. Αν μάλιστα θέλουμε και λίγο από multimedia με εικόνα και ήχο, τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμα πιο πολύ.

Ωστόσο, και τα παιχνίδια δεν πάνε πίσω. Οι φανατικοί adventure gamers θα το έχετε διαπιστώσει πρώτοι από όλους. Ακόμα και ένα text adventure (αν και σπανίζουν πλέον) χρειάζεται ένα σεβαστό αριθμό από megabytes, ενώ καλύτερα να μη σχολιάσουμε τις απαιτήσεις που έχουν τα τελευταία, 256 χρωμάτων παιχνίδια, με τις ατέλειωτες τοποθεσίες και τα τεράστια σενάρια. Τελευταία παρατηρείται το φαινόμενο ένα παιχνίδι να αντιμετωπίζεται ως υποδεέστερο, πριν καν το δούμε, εάν δεν χρειάζεται από 5 Mbytes και άνω.

Το πρόβλημα, ενώ φαίνεται άλυτο, στην πραγματικότητα δεν είναι. Η Stac Electronics είναι μια εταιρία, η οποία ειδικεύεται στην ανεύρεση λύσεων στα προβλήματα αυτού του είδους. Το αποτέλεσμα των "ερευνών" ονομάζεται Stacker και φιλοδοξεί να μας απαλλάξει από το ενοχλητικό "Disk Full" μήνυμα.

ΑΡΧΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Ο Stacker δεν είναι ένα νέο προϊόν. Εμείς θα εξετάσουμε την τελευταία έκδοση 3.0, ενώ είχε προηγηθεί και η έκδοση 2 με πολλή επιτυχία. Η αρχή λειτουργίας του είναι σχετικά απλή. Ενας driver εγκαθίσταται στη μνήμη του PC και αναλαμβάνει να γράφει στο δίσκο τα προγράμματα σε συμπιεσμένη μορφή. Σε αντίθεση, όμως, με τα άλλα γνωστά συμπιεστικά προγράμματα (PKZIP, ARJ κ.λπ.), τα files σώζονται σε κανονική μορφή, δηλαδή μπορούν να εκτελεστούν κατευθείαν. Ετσι,



ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

μπορούμε να δουλεύουμε κανονικά, χωρίς να καταλάβουμε ότι δουλεύει το συμπιεστικό πρόγραμμα.

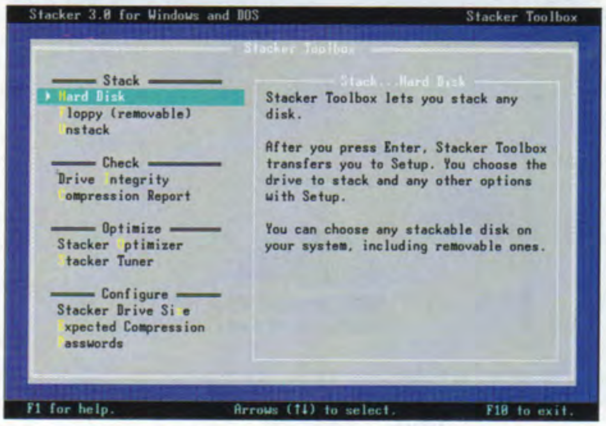
Ο Stacker, ειδικότερα, έχει δύο είδη setup για τη δημιουργία συμπιεσμένου δίσκου. Επιλέγοντας την πρώτη περίπτωση, το πρόγραμμα αναλαμβάνει να συμπιέσει τα ήδη υπάρχοντα files στο δίσκο. Ετσι έχουμε το partition c: με τα files μας συμπιεσμένα και ένα d: με κενό χώρο ασυμπίεστο. Στην πραγματικότητα, ο φυσικός δίσκος είναι ο d: και ο c: είναι "εικονικός", ενώ γίνεται swap με το file Stacvol.000 που υπάρχει στο d: και είναι κρυφό. Στην άλλη περίπτωση, πρέπει να έχουμε το δίσκο σχεδόν άδειο. Ετσι θα δημιουργήσουμε ένα partition d:, άδειο, στο οποίο τα files που θα μπουν συμπιέζονται αυτόματα, ενώ το c: παραμένει όπως έχει. Η δεύτερη περίπτωση είναι, κατά τη γνώμη μου, η πιο ασφαλής, αν και δεν συναντήσαμε ιδιαίτερα προβλήματα στην πρώτη. Ωστόσο, κάποια προγράμματα (συνήθως utilities) χρειάζονται c: drive για να τρέξουν και δεν το αναγνωρίζουν, εάν έχει δημιουργηθεί με τον πρώτο τρόπο (swap). Επίσης, για τους χρήστες Windows, το swapfile είναι φρονιμότερο να βρίσκεται σε ασυμπίεστο partition και συνιστάται αυτό να είναι το c:. Ολα τα παραπάνω setups του Stacker γίνονται αυτόματα και εσείς απλώς επιλέγετε το ένα από τα δύο.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

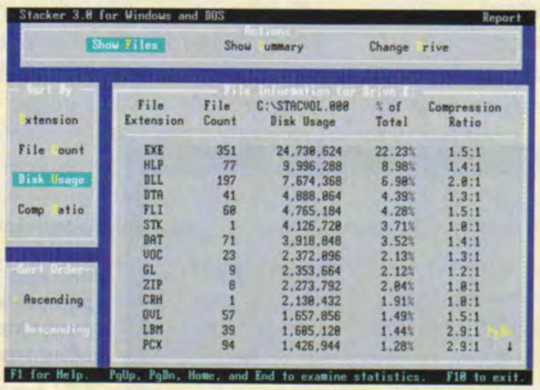
Ο νέος Stacker παρουσιάζει μια καινοτομία, η οποία συναντάται για πρώτη φορά. Πολλά από τα utilities που διαθέτει τρέχουν κάτω από το περιβάλλον Windows και όχι ως DOS-Shell, αλλά με δικό τους icon και ξεχωριστό πρόγραμμα, ειδικό για τα Windows. Γι' αυτόν το λόγο το πρόγραμμα έχει δύο εγκαταστάσεις, μία για DOS και μία για Windows. Η εγκατάσταση για DOS είναι πολύ απλή και ιδίως οι χρήστες της προηγούμενης έκδοσης δεν θα συναντήσουν κανένα πρόβλημα, καθώς το upgrade στη νέα version γίνεται αυτόματα. Θα πρέπει απλώς να έχετε μεριμνήσει, ώστε να υπάρχουν επιπλέον 1.8 Mbytes ελεύθερα στο δίσκο, γιατί η νέα version είναι αρκετά μεγαλύτερη, αφού περιλαμβάνεται σε 3 δισκέτες 720 Kbytes έναντι μίας της version 2.0.

Οι επιπλέον απαιτήσεις του προγράμματος είναι 640 Kbytes RAM, DOS 3.1 και άνω, αλλά συνιστάται όσο το δυνατόν μεγαλύτερη version και Windows 3.0 και άνω. Πριν ξεκινήσετε, καλό είναι να έχετε πάρει ένα back-up το σκληρό δίσκο, αν και προσωπικά δεν μου δημιουργήθηκε ποτέ πρόβλημα απώλειας δεδομένων. Επίσης, καλό είναι να φτιάξετε και μία boot disk, την οποία θα αναλάβει να ετοιμάσει το πρόγραμμα και θα περιέχει κυρίως τον driver του Stacker, έτσι ώστε να μπορείτε να έχετε πρόσβαση στα συμπιεσμένα drives, ακόμα και αν δημιουργηθεί κάποιο πρόβλημα από το boot του δίσκου. Τα υπόλοιπα είναι εύκολα και γνωστά σε πολλούς. Απλώς, στα Windows θα πρέπει να τρέξετε και το πρόγραμμα sgroup, για να φτιάξει το group icon του stacker με τα 4 icons που περιέχει.

Ενα νέο πρόγραμμα που βρί-

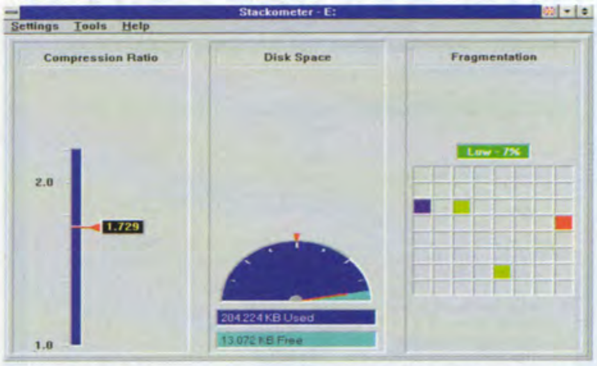


Το stacker toolbox χρησιμεύει ως κεντρικό μενού του προγράμματος. Stac2: Η Dos έκδοση του tune stacker.



Το utility compression report είναι πολύ χρήσιμο. Μπορούμε να δούμε τη συμπίεση του δίσκου ανά file, με βάση το extension, αλφαβητικά, το συνολικό αριθμό, το ποσοστό του καθένα στο δίσκο και το ποσοστό συμπίεσης. Ολα αυτά σε αύξουσα ή φθείνουσα σειρά. Παρατηρήστε τα .exe files, τα οποία συμπιέζονται με ποσοστό 1,5 προς 1 και, ως συνήθως, καταλαμβάνουν το μεγαλύτερο τμήμα του δίσκου.

ΧΩΡΟΣ Joystick



Το stackometer στα windows είναι μόνο πληροφοριακό, αλλά αρκετά εντυπωσιακό.

σκουμε στη version 3.0 - και μπορούμε να το τρέξουμε από τη δισκέτα, πριν ξεκινήσουμε την εγκατάσταση - είναι το preview. Με το πρόγραμμα αυτό μπορούμε να δούμε τι ποσοστά συμπίεσης θα έχουμε στα υπάρχοντα files, και φυσικά εάν επιλέξουμε τη μέθοδο compress entire drive, όπου συμπιέζονται όλα τα ήδη υπάρχοντα files του δίσκου. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να έχουμε μια πρώτη εικόνα για την αποτελεσματικότητα του Stacker.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Ο μύθος ότι τα προγράμματα συμπίεσης δίσκου ρίχνουν κατά πολύ την ταχύτητά του έχει πλέον ξεπεραστεί. Αντιθέτως, μάλιστα, στην έκδοση 2.0 είχαμε δει ότι, κατά την ανάγνωση, το συμπιεσμένο drive μάς έδινε καλύτερους χρόνους από εκείνους του κατασκευαστή του δίσκου. Η ταχύτητα και η αξιοπιστία της προηγούμενης version διατηρείται και στην έκδοση 3.0. Μάλιστα, όπως υποστηρίζουν και οι κατασκευαστές του, η ταχύτητα έχει ανέβει κατά 25%.

Σ' αυτό το σημείο, όμως, πρέπει να αναφέρουμε μία ακόμα αλλαγή του Stacker 3.0, η οποία σχετίζεται με την ταχύτητα και τη συμπίεση. Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα stacker tuner, μπορούμε να καθορίσουμε σε ποιον τομέα (ταχύτητα - συμπίεση) θα δώσει περισσότερη έμφαση ο driver του προγράμματος. Υπάρχουν οι επιλογές fast speed and standard compression, more compression and less speed και, τέλος, best compression.

Διαλέγοντας μία από τις τρεις, το πρόγραμμα θα τοποθετήσει έναν αριθμό - παράμετρο στην κλήση του driver, ο οποίος παίρνει τιμές από 1 έως 9. Εγώ πάντως θα συνιστούσα, εάν έχετε κάποιο γρήγορο δίσκο (κάτω από 20 ms), να χρησιμοποιείτε το best compression, καθώς τα bytes είναι πολύτιμα και η διαφορά στην ταχύτητα ελάχιστη. Ας δούμε όμως και μερικά από τα utilities του Stacker 3.0, παλιά και νέα.

Η Windows έκδοση του Tune Stacker μάς επιτρέπει να κάνουμε τις ίδιες ρυθμίσεις, αλλά με παραθυρικό τρόπο.

UTILITIES

Δύο από τα νέα utilities αναφέρθηκαν ήδη. Είναι τα stacker tuner και preview. Ας δούμε όμως και μερικά ακόμα, καθώς υπάρχουν αρκετά νέα.

Check (Drive Integrity): Πρόγραμμα ελέγχου των συμπιεσμένων drives, αντίστοιχο με το chkdsk του DOS. Καλό είναι να το χρησιμοποιείτε σε τακτά χρονικά διαστήματα.

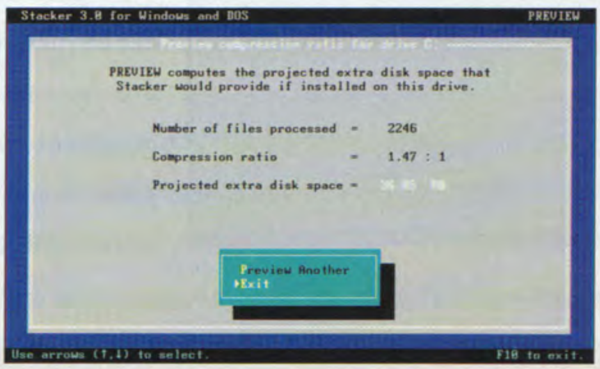
Passwd: Νέο utility, με το οποίο μπορούμε να ορίσουμε password για τα συμπιεσμένα drives. Αφού το εισάγουμε, θα μας ζητείται κάθε φορά που κάνουμε εκκίνηση τον υπολογιστή, και αν δεν το δώσουμε σωστά, δεν θα έχουμε πρόσβαση στο drive. Με τις κατάλληλες παραμέτρους μπορούμε να το ορίσουμε σε read only ή σε read/write.

Report: Ενα ακόμα νέο utility πολύ χρήσιμο. Εκτελώντας το, μπορούμε να έχουμε μια πλήρη εικόνα του συμπιεσμένου drive. Δημιουργείται ένας πίνακας με τα extensions όλων των files που έχουμε στο δίσκο και μπορούμε να δούμε το ποσοστό συμπίεσης που έχουμε στο δίσκο και το ποσοστό συμπίεσης που έχει κάθε extension ξεχωριστά.

Επίσης, υπάρχει και ένας συνοπτικός πίνακας, ο οποίος μας πληροφορεί για το απαιτούμενο ποσοστό συμπίεσης (2.0:1) και για το ποιο είναι το πραγματικό. Ακόμα αναφέρει τα συνολικά bytes του συμπιεσμένου drive και τα ελεύθερα, και αντίστοιχα τα συνολικά και τα ελεύθερα στον πραγματικό χώρο του δίσκου (stacvol.000).

Τέλος, μας αναφέρει πόσο ασυμπίεστο δίσκο μπορούμε να δημιουργήσουμε. Αυτή η μεταβολή, μέσω του προγράμματος sdefrag, είναι προνόμιο που διαθέτει μόνο ο Stacker έναντι των συναγωνιστών του, μέχρι στιγμής.





Το preview είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, εάν χρησιμοποιήσουμε την πρώτη μέθοδο συμπίεσης (entire drive).

Unstack: Αν δεν ικανοποιηθείτε με τη λειτουργικότητα του Stacker (που δεν το νομίζω), μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή να επαναφέρετε το δίσκο στην κατάσταση που ήταν, πριν γίνει το installation των συμπιεσμένων drives.

Επιπλέον, υπάρχουν τα utilities Findvol (βρίσκει το volume ενός drive), Attrib (για αλλαγή των attributes των συμπιεσμένων drives), Sdefrag (optimizer δίσκου), Sdir (dir με ποσοστό συμπίεσης), Ed (editor), Removdrv (αφαιρεί τον driver του stacker), τα οποία είναι λίγο πολύ γνωστά, για τους αναγνώστες του περιοδικού PC MASTER, από την έκδοση 2.0.

MORE FEATURES AND WINDOWS

Ο Stacker 3.0 περιλαμβάνει αρκετές νέες λειτουργίες. Το stacker toolbox είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο μας δίνει ένα ενιαίο περιβάλλον εργασίας για να εκτελέσουμε οποιοδήποτε utility του Stacker. Είναι κάτι που σίγουρα έλειπε από την προηγούμενη έκδοση. Μία από τις επιλογές του είναι η stack floppy. Οπως είναι ίσως γνωστό, ο Stacker, εκτός από σκληρούς δίσκους, μπορεί να συμπιέσει φορητούς δίσκους, ramdrives και floppy disks.

Στη νέα version, και ειδικά για τα floppy disks, υπάρχει ένα νέο create, με το οποίο μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στη συμπιεσμένη δισκέτα ακόμα και σε computer που δεν έχει τον driver του Stacker. Αυτό γίνεται κρατώντας ένα χώρο γύρω στα 30 Kbytes, όπου υπάρχει ένα πρόγραμμα stacker που αντικαθιστά τον driver, και συμπιέζοντας όλο τον υπόλοιπο χώρο της δισκέτας.

Εκτελώντας το πρόγραμμα, περνάμε στο συμπιεσμένο κομμάτι και φεύγουμε δίνοντας exit.

Τέλος, πρέπει να κάνουμε και μια αναφορά στη Windows version. Υπάρχουν τα icons setup, readme, stacker tuner και stackometer. Οσον αφορά τα τρία πρώτα, η λειτουργία τους είναι εμφανής και την έχουμε ήδη εξηγήσει.

Το τέταρτο είναι ένα αντίστοιχο report, αλλά για περιβάλλον Windows. Παρουσιάζει σε τρία παράθυρα: α) το compression ratio ενός συμπιεσμένου drive, β) τα κατειλημμένα και ελεύθερα bytes του drive και γ) το fragmentation level. Μέσα απ' αυτό μπορούμε να εκτελέσουμε και τα DOS προγράμματα Quick και Full optimize, restack και set expected compression.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Stacker 3.0 συνεργάζεται άψογα με όλα τα λειτουργικά συστήματα (MS-DOS, DR-DOS, Windows κ.λπ.). Αν και ο driver της μνήμης καταλαμβάνει και πάλι αρκετό χώρο (44 Kbytes), ωστόσο μπορούμε να τον φορτώσουμε ή στην upper memory ή την EMS. Η ταχύτητα και η αξιοπιστία της προηγούμενης version εξακολουθεί να υπάρχει, γεγονός που μας εξασφαλίζει απροβλημάτιστη λειτουργία. Ομως η νέα vesrion παρουσιάζει και αρκετά νέα utilities, όπως και υποστήριξη Windows, δυνατότητες που θα κάνουν σίγουρα πιο εύκολη την ενασχόλησή μας με το πρόγραμμα. Προσωπικά, πιστεύω ότι είναι το καλύτερο πρόγραμμα του είδους του, το οποίο λειτουργεί απροβλημάτιστα, ενώ ακόμα και σε περίπτωση προβλημάτων η επίλυση είναι εύκολη. Αν λοιπόν η αγορά μεγαλύτερου δίσκου έχει αναβληθεί επ' αόριστο, λόγω κόστους, ο Stacker είναι η ιδανική λύση.

Το stacker toolbox περιλαμβάνει τα περισσότερα από τα utilities και αποδεικνύεται πολύ χρήσιμο.

Το μενού επιλογών του stacker tuner.

Τα files του δίσκου σορταρισμένα με το ποσοστό χρήσης του δίσκου. Αναφέρεται και το ποσοστό συμπίεσης που πετυχαίνει ο stacker για το καθένα απ' αυτά.

Συνοπτικά στοιχεία για το συμπιεσμένο drive, μέσω του προγράμματος report.

Οι τρεις ενδείξεις του Stackometer.

Το Tune stacker μέσα από περιβάλλον Windows.

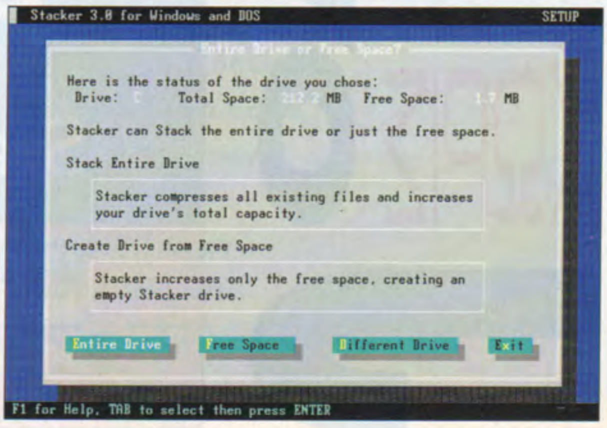
Το group icon του stacker στα Windows.

Entire drive και free space είναι οι δύο τρόποι συμπίεσης του σκληρού δίσκου.

Το preview δίνει στοιχεία για τη συμπίεση των files, πριν τελειώσει όλη η ανίχνευση του δίσκου.



Μικρό αλλά "θαυματουργό" το group icon στα Windows.



Προετοιμασία δίσκου για δημιουργία συμπιεσμένου partition.

AMIGA

Scala Multimedia 200

• του Γ. Κακαλέτρη

JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

Δεν πάει πολύς καιρός που παρουσιάσαμε το Scala 1.13 από αυτήν εδώ τη στήλη, και έτσι η νέα του έκδοση, ScalaMM, δεν παρουσιάστηκε αμέσως με την εμφάνισή της, από το περιοδικό μας. Τώρα όμως δεν μπορούμε να το αγνοήσουμε άλλο. Δείτε λοιπόν τις δυνατότητες του εκπληκτικού αυτού πακέτου δημιουργίας Multimedia εφαρμογών.

Σίγουρα θα θυμάστε καλά την παρουσίαση του "απλού" Scala πριν από μερικούς μήνες, στην οποία το πρόγραμμα εμφανιζόταν σαν μια πολύ καλή και εύχρηστη λύση για τη δημιουργία video-παρουσιάσεων. Και σ' αυτό το πακέτο (έκδοση 1.13) υπήρχαν δυνατότητες αλληλεπίδρασης με το χρήστη μέσω buttons αλλά σε καμία περίπτωση δεν θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο χώρο των Multimedia. Ο απόγονός του έρχεται να καλύψει τα κενά του, προσθέτοντας ταυτόχρονα πολλές νέες δυνατότητες στις ήδη υπάρχουσες λειτουργίες κάνοντας την παλιά έκδοση να φαίνεται σαν "ανεμόσκαλα".

Και αρχίζουμε από το πολύ σημαντικό γεγονός της υποστήριξης όλων των modes γραφικών του ECS (productivity και s-hires modes) αλλά και του AGA chipset (2-256 χρώματα σε όλες τις αναλύσεις). Βέβαια αυτό δεν φαίνεται αν χρησιμοποιηθεί σε μια απλή Amiga γιατί το πρόγραμμα αναγνωρίζει μόνο του τις δυνατότητες του συστήματος και επιτρέπει ανάλογες επιλογές.

Το ScalaMM λοιπόν θα χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες της 1200-άρας σας, αλλά μάλλον δεν θα μπορέσετε να το χαρείτε πλήρως αν δεν έχετε και κάποια fast μνήμη. Θα τρέξει και σε μια απλή Amiga, όμως με τουλάχιστον 1 MB chip RAM και κάποια fast. Εδώ όμως δεν θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε όλα τα εφέ, αφού κάποια από αυτά χρειάζονται όλα τα 2 MB μνήμης



ΧΩΡΙΣ Joystick

γραφικών που μπορεί να έχει μια plus ή 600άρα! Για ορισμένα μάλιστα εφέ θα μπορούσα να πω ότι ακόμα και η 3000 δυσκολεύεται... Απαιτητικό λοιπόν το νέο Scala, αλλά αυτό προετοιμάζει και για τις έξτρα δυνατότητες του πακέτου των 8 δισκετών στις οποίες περιέχεται και ένα όμορφο demo, καθώς και πληθώρα από backgrounds.

Ας δούμε όμως τι νέο προσφέρει το ScalaMM έναντι του απλού Scala, αφού με την πρώτη ματιά τίποτα δεν προδικάζει την εξέλιξη που έχει γίνει πέραν του τίτλου της οθόνης που αναφέρεται το νέο όνομα. Αν προσέξουμε λίγο καλύτερα όμως, θα δούμε ότι ένα νέο μικρό κουμπί έχει προστεθεί στην αρχική οθόνη, ανάμεσα στα παλιά, τα οποία πρέπει να σημειώσουμε ότι τώρα δεν εμφανίζονται αν δεν είναι δυνατή η επιλογή τους (παλιά ήταν ορατά αλλά δεν έκαναν τίποτε). Το κουμπί αυτό ενεργοποιεί το Scala Shuffler, το οποίο είναι ένας νέος τρόπος παρουσίασης των εικόνων που απαρτίζουν την παρουσίαση: η κάθε σκηνή εμφανίζεται με ένα μικρό εικονίδιο - μικρογραφία της πρώτης εικόνας της. Η επιλογή αυτή, πέραν του ότι δίνει πιο αντιπροσωπευτική εικόνα τού τι αντιστοιχεί σε τι, κρίνεται πολύ βολική - ίσως απαραίτητη - στη δημιουργία multimedia εφαρμογών. Θα επιβαρύνει όμως και τη μνήμη αλλά και την ταχύτητα κίνησης του προγράμματος κάθε φορά που προστίθεται μια νέα εικόνα. Μπρος στα κάλλη τι είναι ο πόνος; Κατά τ' άλλα μπορούμε να μετακινήσουμε τις σελίδες μεταφέροντάς τες με το ποντίκι και να τις δούμε ή επεξεργαστούμε με double clicking. Μπαίνουμε λοιπόν να δημιουργήσουμε μία νέα οθόνη μέσω του NEW και βλέπουμε ότι σχεδόν όλα είναι όπως παλιά - εκτός από κάποιους όρους. Κάποια νέα εφέ έχουν προστεθεί στην κίνηση των αντικειμένων, όμως νέος έλεγχος έχει ανεβάσει σε υψηλά επίπεδα τις δυνατότητες των κουμπιών, τα οποία είναι η ψυχή των multimedia εφαρμογών. Για όσους δεν έχουν υπόψη τους τα buttons από την προηγούμενη έκδοση του προγράμματος, δίνω μια μικρή εξήγηση: Τα buttons είναι μικρές ορθογώνιες περιοχές στην οθόνη, οριζόμενες από το σχεδιαστή, οι οποίες δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να τις επιλέξει με το ποντίκι, να διακόψει την ομαλή ροή μιας παρουσίασης και να μεταβεί σε ένα άλλο προκαθορισμένο σημείο, να επιλέξει από ένα μενού κλπ. Με τα buttons, τις δυνατότητες σύγκρισης, αλλά και τις μεταβλητές που δέχεται το ScalaMM, πραγματικά μπορεί να κατασκευαστεί ολόκληρο πρόγραμμα! Εδώ θα δούμε τη μεγάλη χρησιμότητα του shuffler, αφού αν είναι ενεργός, μαζί με το όνομα της σελίδας, εμφανίζεται και το εικονίδιό της το οποίο είναι πραγματική σω-

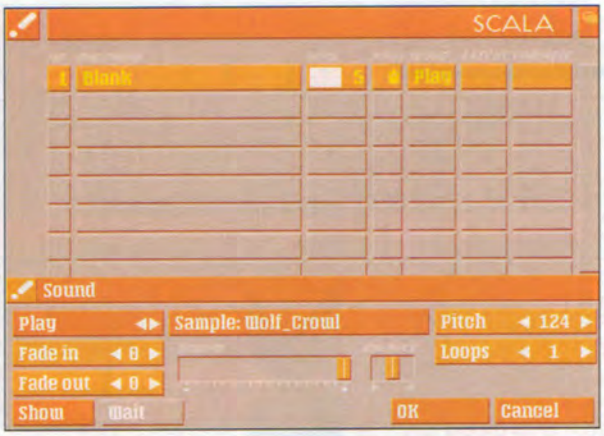


Sampling μέσα από το Scalla MM. Δυνατότητες Cut και Paste δίνουν μικρές ευκολίες από επεξεργασία ήχου.



Scala Shuffler, η καινοτομία του Scala MM. Οι σκηνές - σελίδες - φαίνονται με εικονίδια, τα οποία μπορούμε να χειριστούμε όπως και στο απλό Scala. Το μέγεθος των εικονιδίων ρυθμίζεται, ενώ πάνω από αυτά φαίνονται οι παράμετροι που ορίζουν την επιλεγμένη σελίδα.

Joystick ΧΩΡΟΣ



τηρία στην περίπτωση αυτή. Τα κουμπιά μπορούν να προστεθούν με πολύ απλό τρόπο, σαν να ζωγραφίζαμε ένα παραλληλόγραμμο γύρω από το σημείο επιλογής. Με το ποντίκι επιλέγεται και η λειτουργία που θα εκτελεστεί αν επιλεγεί το κουμπί.

Φεύγουμε από το editing της σελίδας, στο οποίο έχουν προστεθεί νέοι χειρισμοί με το πληκτρολόγιο και γυρίζουμε στη βασική οθόνη του ScalaMM, στην οποία μπορούμε να προσέξουμε ότι δεν είναι εντελώς ίδια με την παλιά. Πέραν των No, Pagename, Wipe και Wait υπάρχουν και άλλες επιλογές, όπως Sound, Execute, Variable κ.λπ. Ολα αυτά είναι στην υπηρεσία των multimedia και δίνουν τη δυνατότητα στο ScalaMM να παίξει ήχους - και όχι μόνο όπως θα δούμε παρακάτω - να καλέσει εξωτερικά προγράμματα ή να επικοινωνήσει μαζί τους είτε μέσω του AmigaDOS είτε με την AREXX κλπ.

Αν υπάρχουν κάποιες εξωτερικές μονάδες που μπορούν να συνδεθούν με την Amiga, όπως κάποια Video ή Genlocks, κάρτες ήχου, Lazer disks, συσκευές MIDI κ.λπ, αν έχετε τα κατάλληλα αρχεία μαζί με το ScalaMM, τότε μπορείτε να τα συνδέσετε και αυτά και να τα ελέγξετε, συμπληρώνοντας τις δυνατότητες του υπολογιστή σας, όπου αυτές δεν είναι αρκετές. Π.χ. θα μπορούσε να είναι συνδεμένο ένα CD το οποίο θα συνόδευε μουσικά τις κινήσεις της παρουσίασης ή ένας οπτικός δίσκος που θα συμπλήρωνε το κείμενο και τα γραφικά με "πραγματική" κίνηση. Το GLock, που είδαμε στη συγκέντρωση της Commodore και συνεργάζεται με το ScalaMM, μπορεί να συνδυαστεί με τα graphics και να αυτοματοποιήσει τις ανάγκες μιας παρουσίασης. Γυρίζουμε πίσω στον ήχο, ο οποίος είναι μια δυνατότητα προσιτή σε όλους τους κατόχους Amiga, αφού ένας Sampler αρχίζει από τις 10.000 δρχ. Το ScalaMM λοιπόν, μπορεί να χρησιμοποιήσει τα chips ήχου της Amiga και να συνοδεύει τα γραφικά με sampled stereo 8bit ήχους. Τον ήχο μπορεί κανείς να τον "πάρει" με τον Sampler του και το κατάλληλο πρόγραμμα και μετά με τη μορφή IFF αρχείου, να τον φορτώσει μέσα από το ScalaMM.

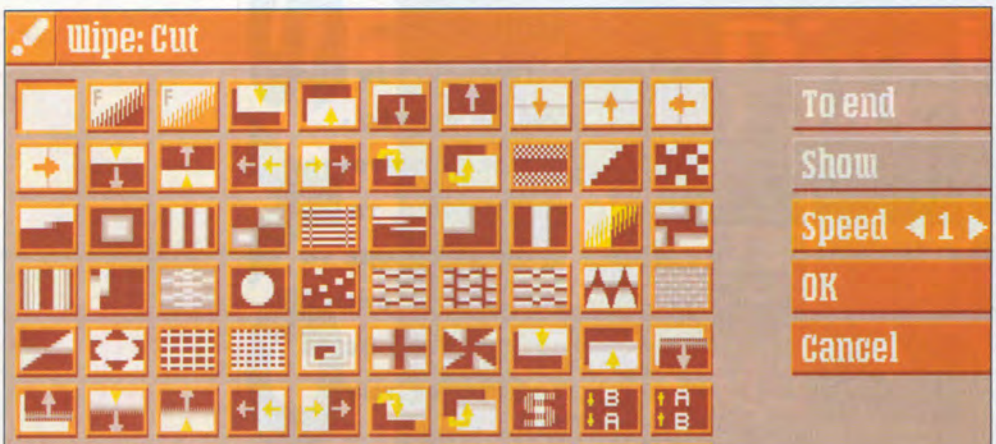
Υπάρχει όμως και μια δεύτερη λύση: Το ScalaMM εμπεριέχει πρόγραμμα sampling και "ψιλοεπεξεργασίας" του ήχου. Μπορεί να συνδυαστεί με στερεοφωνικό ή μονοφωνικό sampler από μια μικρή λίστα υποστηριζόμενων και να μας γλιτώσει από πολύ κόπο.

Η επεξεργασία δεν περιλαμβάνει τίποτε ιδιαίτερο πέραν του κοψίματος και ραψίματος της κυματομορφής του ήχου. Κατά την απόδοση του sample, υπάρχουν οι δυνατότητες fade in και out, καθώς και αλλαγής της έντασής του, οι οποίες είναι επαρκείς.

Και φτάνουμε στη δημιουργία της παρουσίασης. Τα εφέ της σελίδας έχουν πολλαπλασιαστεί. Δεν είναι όμως η αύξησή τους που τα κάνει πολύ ενδιαφέροντα αλλά η μορφή των νέων εφέ. Θα σημειώσω την τρισδιάστατη μετακίνηση της σελίδας, σαν να είναι πλευρά κύβου, το ξετύλιγμα, την ελαστική παραμόρφωση και την προσθήκη οριζόντιων ολισθήσεων. Δεν είναι τα μόνα, όπως είπα, αλλά το όνομά τους δείχνει περί τίνος πρόκειται.

Το ScalaMM υποστηρίζει, όπως και παλιά, κάθε είδους IFF εικόνα και animation, η αναγνώριση της οποίας γίνεται αυτόματα με το φόρτωμα. Στην περίπτωση των animations, δίνεται όπως πάντα ο έλεγχος των loops που θα εκτελεστούν και η ταχύτητα. Εχουν όμως γίνει κά-

Νέα wipes και fades στο μεγάλο Scala.



ποιες προσθήκες: Πέραν του κλασικού OP-5 format που υποστήριζε το παλιό Scala, έχουν υποστηριχτεί τα OP-32 και OP-16, τα οποία για πρώτη φορά συνάντησα εδώ. Είναι μάλλον δύο formats για μεγαλύτερη συμπίεση των animations απ' αυτήν του τυποποιημένου OP-5. Μαζί με το ScalaMM δίνεται το πρόγραμμα AnimLAB, το οποίο αναλαμβάνει να κάνει τις μετατροπές format σε ένα animation. Διαπίστωσα όμως ότι τα format 16 και 32 είναι αρκετά πιο βραδυκίνητα από το OP-5. Δεν είναι όμως αυτά που δίνουν τη νέα πνοή στο ScalaMM στον τομέα αυτό, αλλά το νέο format που ονομάζεται DiskAnim. Δεν χρειάζεται να έχετε τεράστια μνήμη για να παίξετε ένα μεγάλο animation, αφού αυτό φορτώνεται σε κομμάτια που να χωρούν ένα-ένα στην ελεύθερη μνήμη σας.

Τη μετατροπή σε DiskAnim αναλαμβάνει πάλι το AnimLab. Είναι ευνόητο ότι πάλι το πρόβλημα είναι η ταχύτητα, αφού παρουσιάζονται κάποια κολλήματα στα απαιτητικά animations. Αφού αναφέραμε το AnimLab, να πούμε ότι επιπλέον έχει τη δυνατότητα μετατροπής animations σε εικόνες και αντίστροφα κι άλλα πολλά.

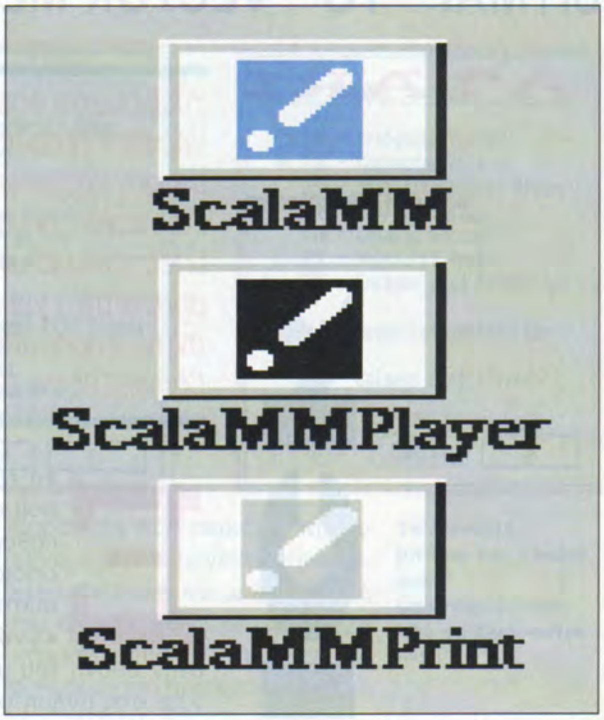
Το ScalaMM, όπως και ο προκάτοχός του, εκμεταλλεύεται το χρόνο που παίζει ένα animation, ώστε να προετοιμαστεί για το επόμενο, φορτώνοντάς το από το δίσκο. Και με αυτόν τον τρόπο μπορεί κανείς να "παίξει" μεγάλα κινούμενα μέρη αν υπολογίσει σωστά τους χρόνους παύσης, αφού δεν θα καταφέρει πάντα το πρόγραμμα να φορτώσει το επόμενο animation πριν τελειώσει το παίξιμο του προηγούμενου. Το "προφόρτωμα" δεν περιορίζεται μόνο μεταξύ animations, αλλά χρησιμοποιείται πάντα για την επόμενη σελίδα, αν η ελεύθερη μνήμη το επιτρέπει.

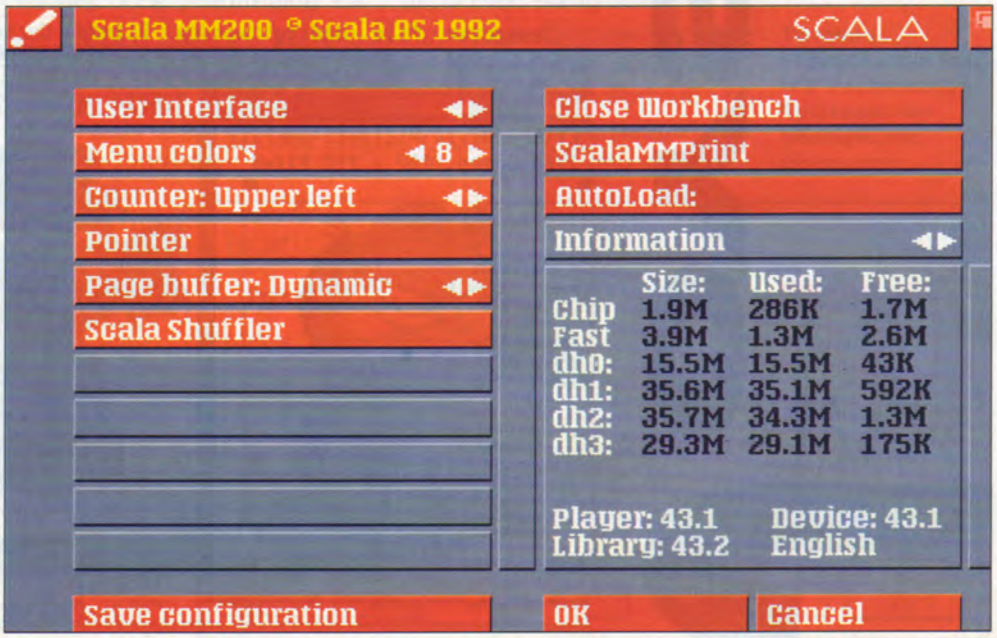
Το user interface έχει αλλάξει λίγο και ίσως δημιουργήσει αρχικά κάποια μικροπροβλήματα στους συνηθισμένους στο παλιό Scala, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το νέο Scala δεν είναι καλύτερο. Ο Shuffler αλλά και η καθοριζόμενη διάταξη της βασικής οθόνης είναι οι πιο σημαντικές βελτιώσεις στο ήδη πολύ καλό interface του Scala 1.13. Εχουν διαφοροποιηθεί λίγο και οι εργασίες αντιγραφής, μετονομασίας και μεταφοράς της σελίδας. Επίσης μπορεί κανείς να αλλάζει τα εφέ και τους χρόνους των σελίδων χωρίς να βγαίνει συνεχώς από τα αντίστοιχα μενού.

Κλείνοντας θα πούμε ότι από το ScalaMM υποστηρίζονται τα Outline fonts κάτω από το 2.1 και 3.0 Workbench. Μαζί με το πρόγραμμα έρχεται το AnimLab που προανέφερα και το FixScript για να διορθώσετε τις scripts που πάσχουν από φαινόμενα μεταφοράς αρχείων στο σκληρό σας δίσκο, ο οποίος, αν δεν το καταλάβατε μέχρι τώρα, είναι απαραίτητος για να δουλέψετε με το ScalaMM.

Το ScalaMM δοκιμάσαμε με Amiga3000 και 6 MB RAM (2+4) που είναι αρκετά για όλες τις εφαρμογές (εκτός αν έχετε τεράστια animations) σε συνδυασμό με τον Stereo Sampler της Digitsoft (ελληνική εταιρία Software και Hardware, της οποίας προγράμματα είχαμε παρουσιάσει πριν μερικούς μήνες).

Τον επόμενο μήνα με κάτι διαφορετικό...





Στο configuration menu υπάρχει χώρος για τις μονάδες που συνδέονται στο σύστημα.

Convector Pro & Avant Vector

BITMAP–TO –VECTOR ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ ΜΕ ΦΟΒΕΡΗ ΕΥΚΟΛΙΑ

ATARI

JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

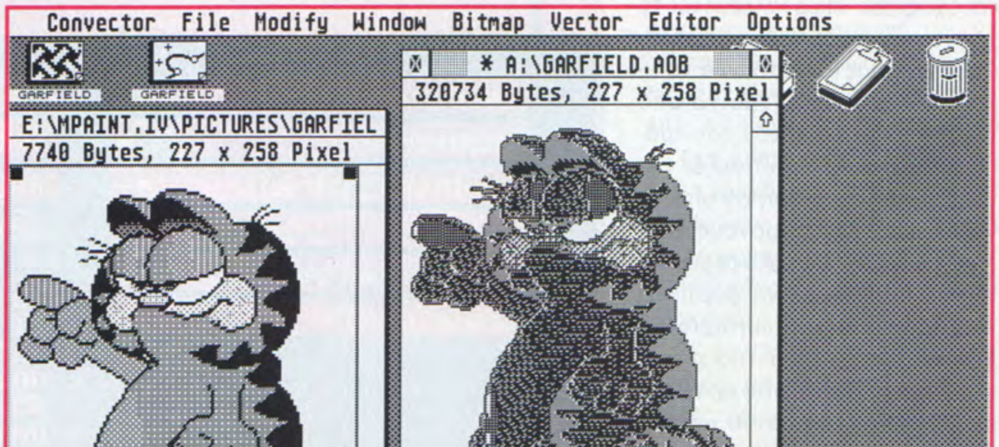
• του Η. Μανεσιώτη

Υποθέτω ότι όσοι ασχολούνται με γραφικά ξέρουν τις διαφορές μεταξύ γραφικών bitmap (ή raster) και vector. Οι υπόλοιποι θα υποστούν μια μικρή εισαγωγή, απαραίτητη για να γίνει κατανοητή η ανάγκη προγραμμάτων σαν το Convector και το Avant Vector.

Ενα raster είναι μια εικόνα που αποτελείται από σημεία καθορισμένου μεγέθους, τα οποία κατανέμονται σε ένα σύστημα αξόνων X-Y. Οι εικόνες που εμφανίζονται στην οθόνη του υπολογιστή αναπαρίστανται στη μνήμη οθόνης σαν ένα bitmap δεδομένων, στο οποίο κάθε bit - ή ομάδα bits - σχετίζεται με κάποιο σημείο ή pixel της οθόνης. Η μεγέθυνση ενός raster απαιτεί την επιμέρους μεγέθυνση των σημείων του, με αποτέλεσμα να γίνονται περισσότερο ορατά, ανάλογα πάντα με το βαθμό μεγέθυνσης. Οταν μειώνεται το μέγεθος ενός raster, χάνεται μέρος της λεπτομέρειας, αφού μειώνεται το μέγεθος των σημείων. Επιπλέον, τα raster γραφικά απαιτούν μεγάλα ποσά μνήμης αποθήκευσης ακόμα και αν χρησιμοποιούνται ειδικές τεχνικές συμπίεσης. Το πλεονέκτημα των raster είναι η απλή και γρήγορη εμφάνισή τους στην οθόνη, μια και δεν χρειάζεται "μετάφραση" των δεδομένων που μεταφέρονται στην οθόνη.

Τα vector γραφικά αποθηκεύονται ως ένα σύνολο μαθηματικών συναρτήσεων, οι οποίες ορίζουν τις γραμμές και τις καμπύλες που περικλείουν μέρη της εικόνας. Επειδή αυτές οι συναρτήσεις είναι ανεξάρτητες από την ανάλυση, τα διανυσματικά (vector) γραφικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εμφάνιση raster σε οποιαδήποτε ανάλυση - όσο υψηλότερη η ανάλυση τόσο μεγαλύτερη η λεπτομέρεια. Φυσικά απαιτείται λιγότερη μνήμη για την αποθήκευση μιας vector εικόνας από τη raster αντίστοιχή της, ενώ χρησιμοποιούνται και εδώ ορισμένες τεχνικές συμπίεσης. Ο χρόνος, όμως, που χρειάζεται για τη μετατροπή τους σε raster είναι σχετικά μεγάλος και οπωσδήποτε γίνεται αντιληπτός.

Το ερώτημα που προκύπτει τώρα είναι

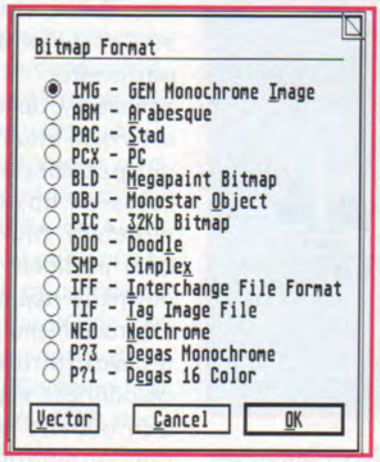


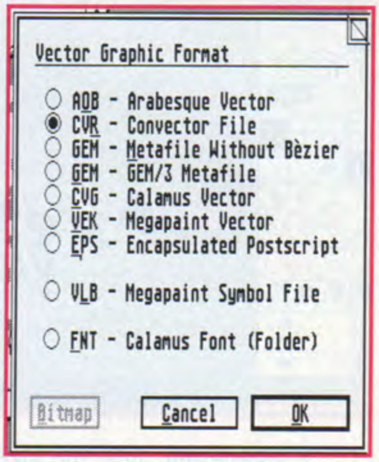
ποιον τύπο γραφικών θα χρησιμοποιούμε. Η μέση λύση είναι ο συνδυασμός και των δύο τύπων με τη χρησιμοποίηση κάποιου προγράμματος που θα κάνει τις απαραίτητες μετατροπές. Η μετατροπή vector σε raster είναι εύκολη, ενώ το αντίστροφο απαιτεί μια πολύπλοκη διαδικασία. Στην ουσία, ένα πρόγραμμα σαν το Convector ή το Avant Vector βρίσκει τις άκρες κάθε μέρους της bitmap εικόνας, μετατρέποντάς τη σε ένα σύνολο διανυσμάτων. Η μετατροπή απλών εικόνων γίνεται αυτόματα και έχει πολύ καλά αποτελέσματα. Οταν όμως έχουμε να κάνουμε με μια πολύπλοκη εικόνα, χρειάζεται να αποφασίσουμε το βαθμό της λεπτομέρειας που θα έχει το τελικό αποτέλεσμα. Γι' αυτό το λόγο, το πρόγραμμα μετατροπής πρέπει να διευκολύνει μέσω του user interface του την όλη διαδικασία, αφήνοντας περιθώρια για επέμβαση του χρήστη.

CONVECTOR PRO

Το Convector Pro είναι ένα τέτοιο πρόγραμμα. Παρέχει αυτοματοποιημένη μετατροπή raster σε vector, ενώ οι λειτουργίες του έχουν μεγάλο βαθμό παραμετροποίησης, σε περίπτωση που θέλουμε να επέμβουμε για να αποφασίσουμε την ποιότητα της τελικής εικόνας. Στα χέρια μας είχαμε μια demo έκδοση του Convector Pro, αυτό όμως δεν μας εμπόδισε να ανακαλύψουμε τις δυνατότητες του προγράμματος. Λειτουργεί και ως stand-alone πρόγραμμα και ως desk accessory, αλλάζοντας απλώς το extension από .PRG σε .ACC. Τρέχοντας το Convector Pro, εμφανίζεται, εκτός από τη γνωστή menu bar, ένα ψευδο-desktop με εικονίδια των Printer, Trashcan και Clipboard. Ο Clipboard έχει πρόσβαση στο CLIBOARD.CPX, επιτρέποντας τη μεταφορά εικόνων μεταξύ εφαρμογών. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται δέκα function keys με τις σημαντικότερες λειτουργίες του προγράμματος, ενώ δεξιά τους ένα status box δείχνει τη μνήμη που απομένει. Κάθε raster εικόνα που ανοίγουμε και το vector ισοδύναμό της αντιπροσωπεύονται από εικονίδια στο ψευδο-desktop του προγράμματος, κάτι πολύ βολικό όταν το Convector χρησιμοποιείται ως desk accessory.

Το Convector εισάγει ένα μεγάλο αριθμό format raster εικόνων: IMG (GEM mono image), ABM (Arabesque), PAC (Stad), BLD (MegaPaint), OBJ, PIC (32K bitmap), DOO (Doodle), SMP (Simplex), IFF (Interchange File Format), TIF (Tag Image File), NEO (Neochrome), PI1 και PC1 (Degas 16 colours), καθώς και PI3 και PC3 (Degas monochrome). Οι vector εικόνες μπορούν να σωθούν ως CVG (Calamus), EPS (Encapsulated Postscript), GEM (metafile), AOB (Arabesque), VEK (MegaPaint) και VLB (MegaPaint symbol file). Δεν ξέρω αν ευθύνεται η demo έκδοση, αλλά οι raster εικόνες σώζονται μόνο ως IMG ή BLD, ενώ το Convector φόρτωνε vector γραφικά μόνο του δικού του format (CVR).



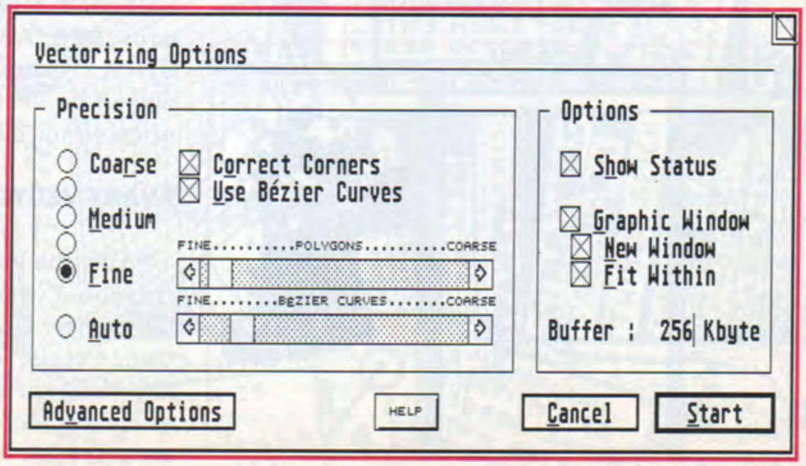


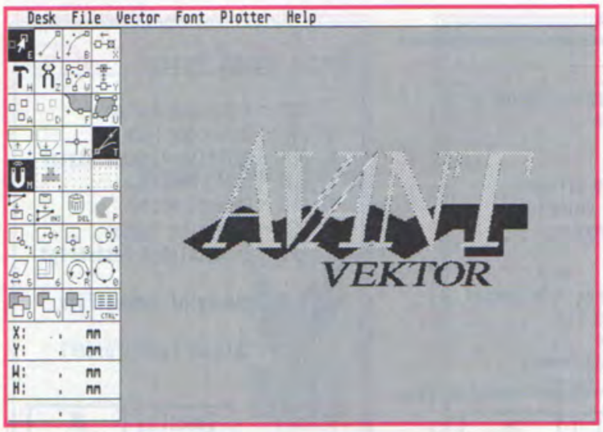
Τα formats, bitmap και vector, που υποστηρίζονται από το Convector Pro.

Ας δούμε τώρα τη διαδικασία "διανυσματοποίησης" μιας raster εικόνας. Φορτώνοντας λοιπόν ένα bitmap αρχείο, ανοίγει ένα παράθυρο που περιέχει την εικόνα, ενώ το μέγεθος του αρχείου σε bytes και οι διαστάσεις της εικόνας σε pixels εμφανίζονται κάτω από τον τίτλο του παραθύρου που περιέχει το όνομα του αρχείου.

Τώρα έχουμε τη δυνατότητα να "διανυσματοποιήσουμε" ένα μέρος ή όλη την bitmap εικόνα, κάνοντας double click πάνω στην επιλεγμένη περιοχή ή επιλέγοντας Vectorise από το menu Bitmap. Αφού διαλέξουμε μέσω ενός dialog box την ποιότητα της τελικής εικόνας, αρχίζει η διαδικασία μετατροπής. Μετά τους απαραίτητους υπολογισμούς, ένα μαύρο περίγραμμα κινείται από το ένα μέ-

Το menu παραμετροποίησης του Vectorization. Επιλέγετε την ποιότητα της μετατροπής.





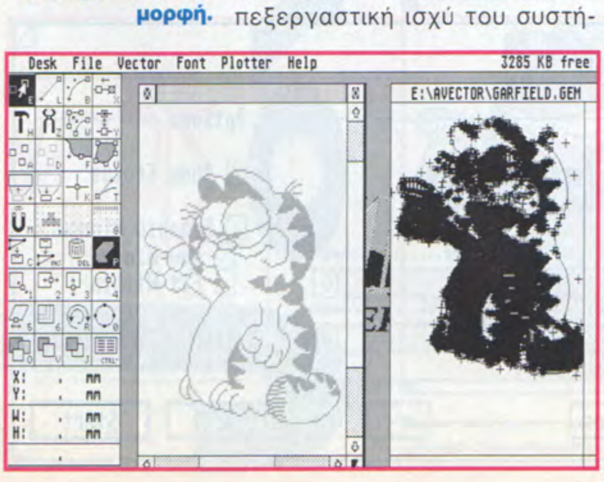
Η εισαγωγική οθόνη του Avant Vector και η μπάρα με τα εικονίδια των λειτουργιών.

ρος της εικόνας στο επόμενο, δείχνοντας την πορεία της "διανυσματοποίησης". Μπορούμε να σταματήσουμε ανά πάσα στιγμή τη μετατροπή με το συνδυασμό Alt + Control, ενώ όταν τελειώσει η διαδικασία εμφανίζεται το τελικό αποτέλεσμα σε ένα άλλο παράθυρο και μπορούμε να σώσουμε την εικόνα σε κάποιο από τα vector formats που αναφέραμε προηγουμένως ή να χρησιμοποιήσουμε τον Clipboard για να μεταφέρουμε την εικόνα σε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας vector γραφικών. Ο χρόνος που απαιτείται για τη μετατροπή εξαρτάται από την πολυπλοκότητα της bitmap εικόνας, την ποιότητα που έχουμε επιλέξει και, φυσικά, την επεξεργαστική ισχύ του συστήματός σας. Το Convector τρέχει σε ST, Mega STE και TT, ενώ είχα την ευκαιρία να το δοκιμάσω στο Falcon που είχαμε για test αυτόν το μήνα και η διαφορά στην ταχύτητα μετατροπής με το "φτωχό" Mega STE μου ήταν κάτι παραπάνω από εμφανής. Οπως είπαμε στην αρχή, το Convector μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως desk accessory, αρκεί να αλλαχτεί το extension από .PRG σε ACC και να μεταφερθεί μαζί με το resource αρχείο του στο root directory της δισκέτας ή της boot partition του σκληρού. Σ' αυτή την περίπτωση δεν εμφανίζεται η menu bar, αλλά δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε οποιοδήποτε κομμάτι της παρούσας οθόνης και να το "διανυσματοποιήσουμε". Πρόσβαση στις διάφορες λειτουργίες έχουμε μέσω keyboard shortcuts.

Το Convector έχει σχεδιαστεί για να εργάζεται μαζί με το Arabesque Proffessional που έχουμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος του Pixel. Το desk accessory εισάγει αυτόματα την bitmap εικόνα από το Arabesque, τη "διανυσματοποιεί" και μεταφέρει το αποτέλεσμα στο vector μέρος του Arabesque. Ως πρόγραμμα προσφέρει τη δυνατότητα εκτέλεσης του Arabesque και χρησιμοποίησης όλων των λειτουργιών του τελευταίου.

Το Convector Pro, όπως είπαμε, τρέχει σε όλα τα μοντέλα της Atari σε μεσαία και υψηλή ανάλυση, ενώ απαιτεί τουλάχιστον 1MB. Αν ασχολείστε με DTP ή έχετε ανάγκη ένα φιλικό bitmap σε vector μετατροπέα, αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.

Ο Garfield σε bitmap και vector μορφή.



AVANT VECTOR

Το Avant Vector ακολουθεί παρόμοια φιλοσοφία με το Convector. Οι κυριότερες διαφορές τους είναι στο user interface και στη δυνατότητα χειρισμού vector fonts που δεν υπάρχει στο Convector. Ανοίγοντας το Avant Vector, εμφανίζεται η γνώριμη menu bar, οι κυριότερες όμως λειτουργίες του προγράμματος βρίσκονται σε μορφή εικονιδίων στο αριστερό μέρος της οθόνης.

Οσον αφορά τα bitmap formats, το Avant Vector δέχεται IMG, TIFF, IFF, BLD, PIC, PAC, PI3, PC3. Δεν χρειάζεται η δήλωση του επιθυμητού format, το πρόγραμμα αναγνωρίζει μόνο του αν το αρχείο που επιλέχθηκε μέσω του file selector ανήκει στα γνωστά formats ή όχι. Το Avant Vector δέχεται, επίσης, και σώζει αρχεία CVG, GEM και EPS.

Η διαδικασία διανυσματοποίησης είναι και εδώ η ίδια. Ανοίγουμε την bitmap εικόνα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε, επιλέγουμε την ποιότητα που θα έχει το τελικό αποτέλεσμα και προχωράμε σε manual ή auto vectorisation, κάνοντας click με το mouse στο αντίστοιχο εικονίδιο. Η ποιότητα της μετατροπής στην περίπτωση του auto vectorisation ρυθμίζεται με την επιλογή Parameters του menu Vector. Στο dialog box που εμφανίζεται χρειάζεται να δοθούν τιμές σε παραμέτρους, οι οποίες αντιστοιχούν στους δύο τύπους κατασκευής του περιγράμματος (outline) της bitmap εικόνας: με γραμμές (lines) ή με καμπύλες Bezier (Bezier curves). Ο τύπος αποφασίζεται μέσω επιλογής του menu Vector. Μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα στις ρυθμίσεις που κάνουμε μέσω της Parameters, ώστε να εμφανιστεί ως επιλογή στο menu Vector και να έχουμε άμεση πρόσβαση. Ηδη υπάρχουν έτοιμες οι επιλογές Coarse, Medium, Fine, Coarse (rnd), Medium (rnd), Fine (rnd), Very Coarse, Very Fine. Η Coarse αντιστοιχεί στη χειρότερη ποιότητα, ενώ η Fine στην καλύτερη. Εχουμε φυσικά τη δυνατότητα να αλλάξουμε τις παραμέτρους οποιωνδήποτε από τις

παραπάνω επιλογών. Μια σημαντική λειτουργία του Avant Vector είναι αυτή που επιτρέπει το φόρτωμα γραμματοσειρών του Calamus (CFN), καθώς και γραμματοσειρών που απαντώνται σε PC (PFB). Μπορούμε έτσι να πλουτίσουμε τη βιβλιοθήκη σας, μετατρέποντας γραμματοσειρές των PCs σε μορφή αναγνωρίσιμη από το Calamus. Μέχρι τέσσερις γραμματοσειρές μπορούν να φορτωθούν και για τους δύο τύπους (CFN, PFB) και έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε μια γραμματοσειρά, χρησιμοποιώντας τα εργαλεία σχεδίασης γραμμών και καμπύλων Bezier που βρίσκονται στην μπάρα εικονιδίων.

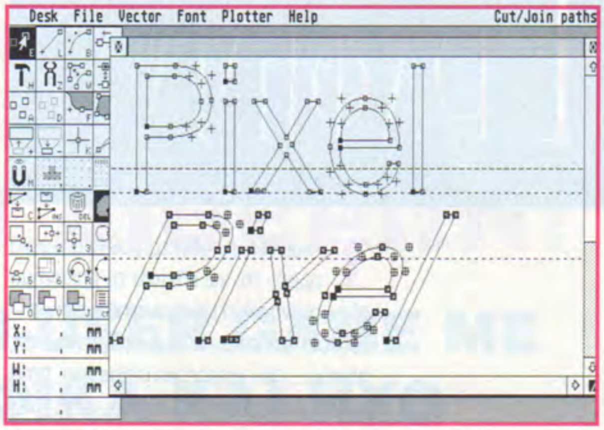
Η εικόνα που επεξεργαζόμαστε μπορεί να σταλθεί ανά πάσα στιγμή σε printer (Atari laser, HP laserjet, NEC P6, εκτυπωτές 9 pin) ή σε plotter.

Εχουμε on-line help σε οποιαδήποτε επιλογή των menus, ενώ στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης εμφανίζεται το ποσό της ελεύθερης μνήμης και η λειτουργία που εκτελούν τα εικονίδια. Το τελευταίο συμβαίνει μόνο όταν περάσει από πάνω τους ο mouse pointer.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Υστερα από δοκιμές που έγιναν και στα δύο προγράμματα, επιλέγοντας την καλύτερη δυνατή vectorisation, είδαμε ότι η ποιότητα του Avant Vector είναι αισθητά καλύτερη από αυτή του Convector. Επιπλέον, το Avant Vector (έκδοση 1.2) μας επιτρέπει, όπως είπαμε, τη μεταφορά γραμματοσειρών του PC σε Calamus format, ενώ φορτώνει και vector αρχεία του Calamus που είναι το κατ' εξοχήν DTP πρόγραμμα στον Atari.

Το Convector, από την άλλη πλευρά, "καταλαβαίνει" περισσότερα formats bitmap εικόνων, ενώ εργάζεται και ως desk accessory, επιτρέποντας το vectorisation οποιουδήποτε μέρους της οθόνης. Δική μας γνώμη είναι ότι όποιος ασχολείται σοβαρά με DTP θα πρέπει να έχει και τα δύο.



ΕΥΘΥΜΟ ΓΡΑΦΗΜΑ

• Γράφει ο Κ. ΤΟΡΤΕΛΙΝΙ

ΚΑΛΑ... ΚΑΛΑΘΙΑ
Τρίποντα, "βολές", καρφώματα και κουφά

Τι Αμίγκες, ρε μάγκες, μου λέτε εμένα τώρα; Το 'χω κλείσει το μηχάνημα εδώ και ένα μήνα και έχω στηθεί στην τηλεόραση μη τυχόν και μου φύγει κανένας πόντος... Πού καιρός για μπλιμπλίκι. Πάνε αυτά. Τώρα Τάρπλεϊ και Κόμαζετς και Μπάνε και Ζάρκο. Α, όλα κι όλα. Αυτά τα πράγματα δεν μπορείς να τα αγνοήσεις. Να, τις προάλλες, εκεί που έπαιζα Tetris, ο Πάσπαλι δοκίμαζε το χέρι του από τα 6,25. Οπου σηκωνότανε, έγραφε το παλικάρι. Και να τα τούβλα σωρό το 'να πάνω στ' άλλο, εγώ να χαζεύω και να 'σου το γνωστό μπιπ που σου λέει ευγενικά πως έχασες. Α ρε Ζάρκο, πάνω που είχα βρει τον καλό μου εαυτό!

Πού θα πάει αυτή η κατάσταση, βρε παιδιά; Κάθε μέρα – εντάξει, σχεδόν κάθε μέρα – και ένας και δύο αγώνες μπάσκετ. Αντε να βρεις χρόνο για το σχολείο, για τα adventures, για ζόρικα hints & tips και λοιπά. Πάντως, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, δεν είναι και λίγο να μπαίνει στο σπίτι σου ο ήχος χιλιάδων ΠΑΟΚτζήδων από το Αλεξάνδρειο. Και τραγούδια, και συνθήματα, και υπερ-βολές και λεφτά. Γιουσουρούμ το Παλαί μετά από κάθε αγώνα. Λεφτά να δουν τα μάτια σας! Το τι κέρμα πέφτει σε κάθε παιχνίδι δεν περιγράφεται! Αφού σκέφτομαι – κι έκανα και το λάθος να το πω στον αρχισυντάκτη μου – να σταματήσω το γράψιμο και να πηγαίνω να μαζεύω τα εικοσάρικα από τα γήπεδα. Υπολόγισα πως θα μαζεύω γύρω στις 25.000 στο κάθε παιχνίδι. Βάλε τέσσερα παιχνίδια μέσο όρο τη βδομάδα, γίνονται κάπου 100.000, δηλαδή περίπου 400.000 το μήνα. Amiga μου! Τι θέλω και τα σκέφτομαι αυτά. Και χώρια τα τυχερά. Μερικοί δεν διστάζουν να πετάξουν τον αναπτήρα τους, ακόμα κι αν είναι ασημένιος Zippo, τα χρυσαφικά τους και γενικά ό,τι πιο βαρύ διαθέτουν. Και, φυσικά, τα πολύ βαριά αντικείμενα είναι και πολύτιμα. Πολλές φορές αναρωτιέται κανείς αν μπήκε σε γήπεδο ή σε χρηματιστήριο! Φοβερά πράγματα σας λέω. Το στάδιο Ειρήνης και Φιλίας θα ονομάζεται σε λίγο καιρό Κακίας και Ασυδοσίας. Οσο για τα συνθήματα, αυτά είναι για το βιβλίο του Γκίνες. Οσκαρ πρωτοτυπίας. Σαφώς και γίνεται χρήση του γνωστού ρήματος της γονιμοποίησης και ακολουθεί μία σειρά επιθέτων που στο άκουσμά τους κοκκινίζουν και απ' έξω τα καρπούζια. Αλλά εκείνο που εντυπωσιάζει είναι ο συνδυασμός των λέξεων. Πώς γίνεται τώρα να έχουμε εκατοντάδες στίχους με ελάχιστες μόνο λέξεις, μόνο οι οπαδοί των ομάδων το ξέρουν.

Και η άμιλλα μεταξύ των πόλεων δεν πάει πίσω. Το τι αγάπη και έρωτα κρύβει η μία για την άλλη δεν περιγράφεται! Αθήνα, Πειραιάς και Θεσσαλονίκη. Η καθεμία μακαρίζει τις άλλες δύο. Μέχρι και ο εθνικός ύμνος διασκευάστηκε για τις ανάγκες των φιλάθλων. Ομως, οι ανθέλληνες διαιτητές δεν καταλαβαίνουν από τέτοια.

Αλήθεια, εκείνους τους καημένους στη γραμματεία με το PC τους έχετε προσέξει; Πάρτε, βρε παιδιά, μία Amiga να κάνετε σωστά τη δουλειά σας. Τι το θέλετε το PC; Τέσσερα φάουλ ο Φασούλας και αυτό να επιμένει πως έχει κάνει μόνο δύο. Να τρελαίνεται ο Ιωαννίδης και όλο να τρέχει στη γραμματεία και να οι γροθιές στην κ ρια μονάδα. Μανούλα μου, πάει το Compaq που κρατάει τα στατιστικά. Ποιος είδε το θεριό και δεν το φοβήθηκε! Μάλλον θα πρέπει σε παιχνίδια του Ολυμπιακού οι άνθρωποι της γραμματείας να φοράνε κράνη και αντί για υπολογιστή να έχουνε άβακα με μεταλλικές χάντρες. Ειδεμή, δεν αποκλείεται να θρηνήσουμε κανέναν κολλημένο σκληρό δίσκο και κανένα έγχρωμο μόνιτορ με μαυρισμένη την οθόνη από το ξύλο. Πάντως, εμένα δεν μου το βγάζετε από το μυαλό πως ο κύριος Γιάννης Ιωαννίδης είναι πονόψυχος. Θυμάστε τη φάση που κρύωνε ο διαιτητής και ο Γιάννης του έδωσε το σακάκι του; Αξέχαστη στιγμή. Τι ψυχή! Αναφώνησε όλη η Ελλάδα. Μπράβο ρε Γιάννη, είπε ο διαιτητής και διέκοψε τον αγώνα για να φορέσει το σακάκι, δείχνοντας ταυτόχρονα την ευγνωμοσύνη του σχηματίζοντας το γράμμα Τ με τα χέρια του. Προφανώς, υπονοούσε πως η πράξη του Ιωαννίδη ήταν Τέλεια. Αυτό θα πει αθλητισμός! Βέβαια, αργότερα ο διαιτητής το μετάνιωσε, αφού το σακάκι ο προληπτικός κόουτς το φορούσε ανελλιπώς από το 1984 που ήταν προπονητής στον Αρη. Εντάξει, μύριζαν λίγο οι μασχάλες. Τι να κάνουμε; Ας έβαζε αποσμητικό ο άρχοντας του γηπέδου. Ποιος έκρυψε τον ήλιο; Ποιος είναι αυτός που αναγκάζει τους άλλους να σουτάρουν παραπατώντας προς τα πίσω; Ποιος καρφώνει και η μπάλα χτυπάει στο στεφάνι; Ποιος διαλέγει Ελλάδα αντί ΝΒΑ; Ενας είναι ο Βράνκοβιτς. Αλήθεια, μήπως μπορείτε να υπολογίσετε πόσους φορολογήσιμους ίππους είναι τα 2,17 εκατοστά; Θα το γδάρει τον άνθρωπο η εφορία. Αν οι τάπες ήταν εργόχειρο, ο Στόγιαν θα είχε κάνει την προίκα του.

Αν ο Σοκ είναι Ελληνας, εγώ τότε είμαι Θιβετιανός με ρίζες Μογγολικές. Πού ξέρεις... Η καημένη η γιαγιά μου έπαθε σοκ, όταν της είπα ότι παίζουνε ελληνικές ομάδες. Εβλεπε η καψερή Σοκ, Κόμαζετς, Βράνκοβιτς εναντίον Πετσάρσκι, Μισούνωφ, Τάρπλεϊ και Αντερσον. Ούτε all star game να ήτανε. Οχι ρε γιαγιά, ελληνικές ομάδες παίζουνε, της λέω. Πού να το χωνέψει η γυναίκα. Και με το δίκιο της, βέβαια. Και θα τελειώσω με τις αθλητικές εφημερίδες. Ερχεται ο Τζόρνταν! Καταφτάνει ο Γιούιν! Πού είναι αυτοί, ρε παιδιά, να τους δούμε κι εμείς; Τρελαθήκαμε τελείως; Πάλι καλά που δεν έγραψαν πως ο ΠΑΟ δοκίμασε τον Μπερντ και τον απέρριψε, γιατί δεν μοίραζε μπάλα στον Γκάλη! Mama mia, που θα 'λεγε κι ο Ουμπέρτο! Mama mia!